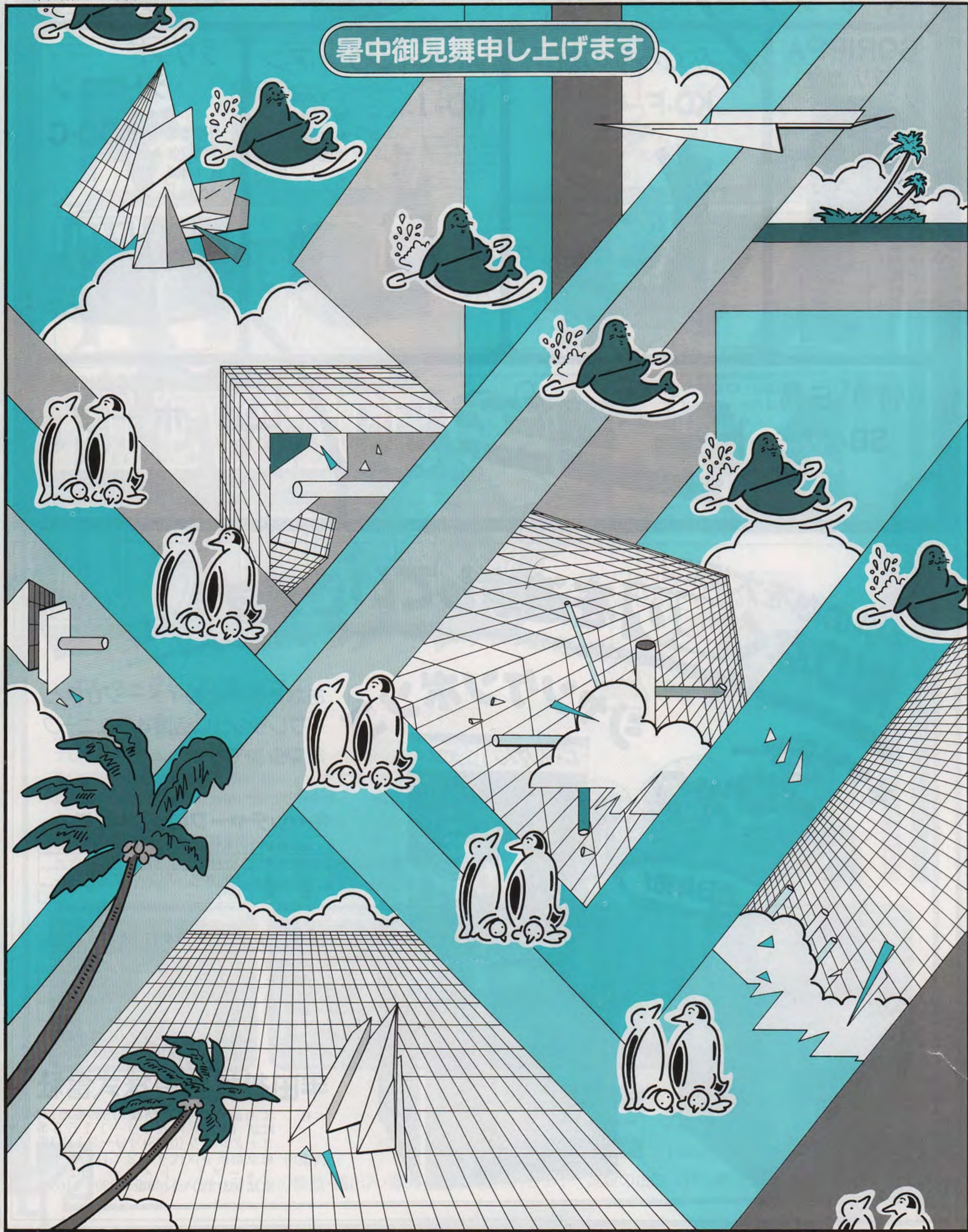
no.216
1983年7/15
アミューズメント通信
JULY 15, 1983

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

暑中御見舞申し上げます

論潮

TVゲームの無断コピー品で

問われる違法性

TVゲームの無断コピー品が広範囲に使用されていることについて、それが現実であるからと言って正当化できるものでないことは、言うまでもない。ましてや現在すでに民事裁判の判決や決定がいくつも出て、刑事公判まで進行している以上、これを道義的な見地から「コピー品はよくない」と言っている場合でもあるまい。少なくとも無断コピー品を製造、販売する行為は違法性が民事／刑事両面で問われていること、さらに目下裁判で争われているのは無断コピー品を営業用にオペレートした場合のオペレーターの責任の有無である。しかしながら、全国の多数のオペレーターにとってこれらの無断コピー品は、ある種の「必需品」であるとも言われるほど重宝がられているのも事実のようである。このままでは、大変な事態になるとも限らない——と考えるのはなにも筆者ばかりではないだろう。

JAMMAやNAOなどの協会が、著作物としてのTVゲームの取扱いに関して、広く会員を集めて権威ある講習を行なうなどして、認識レベルを高めることが望まれるところである。会員が、著作物としてのTVゲームの取扱いにおいて、違法性を問われるような事態になってからでは遅すぎるのである（仮処分などではすでになった例がNAOにはある）。違法性という点では、ギャンブル機問題と同水準で考えてもいいほどだ。

どの著作権か

今ここで、無断コピー品を使っているオペレーターがいて、かれがすでに著作権法をひと通り読んで知っているとして、考えられる素朴な疑問について思いをめぐらしてみる。その第一点は著作権法第十条に例示されている著作物の中にTVゲームないしビデオゲームが掲げられていないからTVゲームは著作物と断定できないという疑問である。しかし、この第十条に八つほど掲げられているのは「あくまでも例示であり、これらに限らない」というのが法律家の常識である。

東京、横浜両地裁判決（昨年十二月六日、今年三月三十日）ではTVゲーム機中のソフトウェア・プログラムは第十条第一項の「文芸の著作物」としている。また現在進行中の民事裁判では同第七項の「映画の著作物」（第二条第三項で定義も）との原告の主張のもとに著作物性が争われている。これらは例示の範囲内でTVゲームの著作権を確立する努力であると言うことができる。

例示された八つの項目以外に「視聴覚著作物」を事実上ひとつの分類として考える方法もある。米国・著作権法は国際的にも最も高い水準を保っているとされているが、それによると第一〇一条で「映画およびその他の視聴覚著作物」が著作物として明確に掲げられている。ここ数年米国でTVゲームの無断コピー事件の多くはこの視聴覚著作物としてのTVゲームという観点から、次々とコピーヤーに対する民事刑事両面の罰則を適用してきている。「映画」と言って判然としないならば「視聴覚著作物」と言ったほうが、わかりやすいという考えである。いずれにせよ、TVゲームが著作物でないと主張する根拠はほとんどなく、その無断コピー行為の違法性を否定するのは極めて困難になってきている。

OPにも責任

コピー品を使用しているオペレーターにとって考えられる第二の疑問は、無断コピー品を製造、販売するのが違法でも、それを買って設置、営業することまで責任追及はないだろうという考えである。しかしながらすでにTVゲームを「映画の著作物」とし、無断コピー品のオペレーションをその「上映権」侵害で訴えているケースがある（ナムコ対酔心など）。もちろん「上映権」も著作権に含まれる権利のひとつである。従って「上映権」が裁判で認められると、少なくともその時点でこの違法性は一挙に明らかになる。この違法性は時効がある限り、行為者について回るのだ。

筋ちがいの主張

コピー品の正当性（？）を主張する人たちに、過去のコピー事件で当事者が訴えなかったことがある——という言い分があるが、訴えるかどうかは権利者側の自由であり、無断複製行為を正当化できるものではないことも法律家にとっては常識だ。

コピー品を使用しているオペレーターにとって考えられる第三の疑問は、コピー品は安く入手できるのに、オリジナル品は高く入手困難だ、と言うのがある。従って優先的に格安でメーカーが提供するなら、コピー品は買わないが、そうでなければコピー品を買うのが当然だ——と言うわけである。無断コピー品は開発費も宣伝費も（そしてコピー対策費も）必要ないので安いのは当然だろう。従って、この場合オペレーター側の主張は根本的に間違っていると言わねばならない。さらに特定会員などに優先販売するなどは、むしろヤミカルテルなど違法性が問われる。身勝手に他人の権利を侵害しているようでは決してこの業界の健全な発展は望めないと言える。

ボナンザが協会訴える

JAMMA第14回理事会で諸事項を検討、報告

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、本部東京、中村雅哉会長）では五月二十七日、東京・永田町のTBRビルで第十四回理事会を開き、いわゆる「賭博機械の基準」などを審議した（一部既報）。

まず「賭博機械の基準」は、健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）がすでに五月十二日の会合で決定しているもので、それを理事会で承認するというもの。その内容は、JAMMAの定款第四条第四項に掲げられている「公序良俗に反する娯楽機械」を具体的にどういう機械であると示すためのもので、実際には昨年作成された「賭博機械の排除の為の基準」の内容と実質的に変わらない。ただ今回の「基準」にせよ、そのまま実施するとなると、正しい営業をしているメダルゲーム場のための機械もこの「基準」に該当し、定款に反する会員が多数出てくるという矛盾が生じるため、この「基準」の実施については「特例事項」を設けることになっている。

理事会では従ってこの「基準」を承認するとともに、「基準の一部について特例事項を設ける。その特例事項は次回理事会までに完成させる」ことを確認している（この「賭博機械の基準」の全文は本紙第214号に掲載）。

今秋予定されていたJAMMAショーについては、変則的ながら共催することに決まり、ショー委員のメンバー、実行委員会の設置が決まった（これらについては本紙第214―215号にその後の経過を含め既報）。

セガ社を中傷する「怪文書」についてはJAMMAとしても事態を知る必要があるとして、セガ社の西倉氏が答弁する形になった。同氏は「この怪文書で書かれている内容は事実無根であり、セガ社に対する中傷、名誉毀損である。怪文書の主体が判明し次第告訴する考えである」と語った。同理事会は、次回会合でコアランドテクノロジーの松田社長から説明を受け、さらにもう一歩事態を解明することで了承している。これについては次回理事会までに、正副会長会議なども開くことがありうる、としている。

JAMMAでは第十二回理事会（一月二十八日）で、ギャンブル機問題に関連して三社除名したが、そのうち一社がJAMMAを相手どって民事訴訟を起こしていることが報告された。これは㈲ボナンザ・エンタープライゼズ（本社横浜、千葉和海社長）によるもので、同社はJAMMAによる除名処分は違法に行なわれたものであるとして、同社が正会員であるとの「会員関係存続確認」を求める訴えを、三月二十三日東京地方裁判所に提出している。この民事訴訟については、五月十日以降東京地裁民事第八部で口頭弁論が開始されているが、JAMMAとしては居林弁護士らを通じてあえてこの訴えに応じることが、この理事会で確認された。なお会員については㈱レスター、㈱ロジテック、東芸商事㈱の退会がそれぞれ認められた（その結果現在正会員は六十一社、賛助会員は十八社となった）。

AM業界の実態調査については、過去にもさまざまな試みがなされているが、①通商産業省が生産統計を実施する意向であり、その準備作業をJAMMAとともに進めていることが報告され、また②中村会長の発案で野村証券総合研究所に実態調査を委託することを今後検討することになった。

部会/委員会活動では、まずディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）が、この間の報告を行なうとともに、同部会で北村安寿雄氏が行なってきている講演料の予算（五月から十二月まで毎月一回、計二十八万円）の承認を求め、承認された。電気用品取締法対策委員会（福田哲夫委員長）は、①電取製造事業登録工場以外でのTVゲーム改造行為の是非、②TVゲームと乗物機など複合するものを含め甲種電気用品の機種分類の見直しなど、資源エネルギー庁と検討を進めていることを報告している。また健全娯楽推進委員会は、この間の活動などを報告した（その内容は既報）。

科学博に1億円

ナムコ、公共研究事業に3億円寄付

上の写真は伊原事務総長に目録を手渡すナムコ・中村社長

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では五月二十七日、〝つくば'85〟の主催者である㈶国際科学技術博覧会協会（本部東京、土光敏夫会長）に一億円寄付し、この日中村社長から同協会伊原義徳事務総長に目録が手渡された。

同社では、昭和六十年に筑波研究学園都市で開催予定の科学万博〝つくば'85〟において、政府テーマ館へのアミューズメントロボットの出展協力やマイクロマウス世界大会の実催などを予定している。〝つくば'85〟の主催者である国際科学技術博覧会協会では五月より各業界団体などに、同博施設への参加勧奨を進めているが、民間会社から単独で大口寄付したのは今回のナムコが初めてのこと。

なおナムコでは、以上のほか㈶日本科学技術振興財団、㈶国際交流基金、そして国公立ならびに私立の大学などに、総額三億円以上の寄付を今回したことになり、同社では今後とも引続き利益の社会還元活動を積極的に行なうとしている。

NAOが声明文

暴力団との関係絶縁を求め
とりあげかたなどに疑問の向きも

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）は五月二十八日付で日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）に、AM業界と暴力団関係者との関係絶縁を強く望むという内容の「声明」を送った。

この「声明」の意味はわかりにくいが、NAO第11回理事会（五月二十六日）において、「人気ビデオゲーム機をめぐり、某メーカーから暴力団に多額の裏金が渡されている旨を報じた『全国オペレーター血判書』なる怪文書が業界に大量に流されている」ことから「事の真偽は別として」業界で扱う製品で「暴力団関係者と一切関わり合いを持たないことをメーカー、ディストリビューター各社に要望するとともに、我々オペレーターも一層業界浄化のため努力するため声明文を出し」（議事録から）発表することを決め、その文案は企画広報委員会（真鍋勝紀委員長）で作成することになっていたもの。

暴力団関係者については、いわゆるギャンブル（G）機やコピーマシンの分野でAM業界に関与していることが以前から伝えられてはいるが、業者協会がいかなる形であれこの問題をとりあげたのは、コピー問題に関してJAMMAがNAOに昨年三月十九日に申入れ書の形で指摘したのが初めて。そのことにはそれ以後NAOは一切触れず、JAMMAとNAOの間ではコピー問題について並行線をたどったままになっている。

今回突然として「声明」をNAOが出すに至ったのは、いわゆる怪文書がきっかけになっているのはほぼ確か。怪文書をとりあげること自体かなり疑問ではあるが、NAOでは「事の真偽は別として」とりあげ、しかもメーカーなどの結集するJAMMAへ向けて声明文を送るかたちで、改めて問題にしたことになる。しかしこの「声明」内容自体にも疑問を感じる向きは決して少なくない。

この「声明」について、NAOの宮原常務は「怪文書がマスコミを経て一般に知られたときの対策として、あらかじめNAOの立場を明らかにするのが最大の目的」としている。またTVゲームの無断コピー品と暴力団の関係については「わからない」とし、NAOとしてコピー品を扱わない決議をするかどうかについては「決議したいが、その場合オペレーターは苦しむことになるので、できないだろう」と宮原常務は語っている。なお、「声明」の全文は次のとおり。

「声明」

今般、某人気ビデオゲームの販売に関し、多額の金銭が暴力団関係者に流れたとの風聞が業界に流布しております。

我々、健全娯楽を通じて社会に奉仕しようと、日夜真剣に努力しているNAO協会員は、このような風聞が事実無根であることを祈るものですが、万一事実であったとすれば、正に言語道断の出来ごとと言わねばなりません。

当協会では、創立以来、ギャンブルマシンの追放をはじめ、反社会的行為の排除と、アミューズメント産業の市民権の確立に全力をあげて参りました。その趣旨に照らしてNAOについては、その開発・製造・流通・運用のどの段階においても、暴力団関係者の介在を許すべきでないことは、今更論ずるまでもないことであります。

此度の風聞の真偽はさておき今後の我々業界人の姿勢を正す意味で、我々はここに改めて、メーカー・ディーラー各社に対し、暴力団関係者との断固たる絶縁を強く要望するものであります。

また、我々オペレーターも更に一層襟を正して業界浄化のための努力を惜しまないことを声明します。

5社退会で

JAPEA第14回理事会開催
総会に向け報告と計画まとめる
会員数43社に

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では六月三日、東京の青学会館にて第十四回理事会を開き、五十七年度事業報告ならびに収支決算、五十八年度事業計画案および予算案などをそれぞれ承認した。同理事会の主な内容は次のとおり。

①五十七年度（三月末まで）事業報告および収支決算については原案どおり承認されたが、収支決算のうち「（会費の）未収入金」の処理方法については次回の理事会で検討することになった。

②五十八年度事業計画案は五十七年度事業計画とほぼ同様の内容で可決。五十八年度収支決算案については前回理事会（三月十八日）で審議を終えているが、その後退会者が五社出たため、これにともなう会費収入の減により再度調整したものを提案、承認された。また関西支部の予算案についても原案どおり承認された。

このほか③今年のAMショー（本紙前号参照）はJAMMAとの共催になったことが報告され、④第三回総会は六月二十一日に岐阜で開くことなどを決めた（総会の内容は追って報じる予定）。

なお㈱東亜自動電機製作所、東洋整備㈱、東洋油機㈱、日興精機㈱の五社の退会が承認された。これにより正会員四十社、賛助会員（出版関係のみ）三社で合計四十三社（九十八口）となった。

NAO兵庫県支部 事実上の発足

混乱のうちに6月8日設立総会

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）・兵庫県支部が六月八日、変則的ながら事実上発足した。

同支部はNAO近畿支部の組織改編により、少なくとも大阪府支部発足時点の三月十四日に仮の兵庫県支部会員として十二社の登録がなされており、形としてはこの十二社をもとに、さらにそれ以外の同県下六十九のオペレーターに入会を呼びかけるなどして、準備を進めてきた。そのため時間がかかった上、変則的な設立ではあるが、大阪、京都に次いで近畿で三番目に発足したことになる。

NAO兵庫県支部は六月八日、神戸市内の兵庫県中央労働センターで、同支部の「発足説明会」を開くとともに、途中からこれを事実上の「設立総会」にして発足した。

同支部は近畿支部改編によりすでに板橋善弘支部長（山陽リース㈱）、田中一彦（三栄通商㈱）、高木満（関西サンアミューズメント㈱）両副支部長が決まっているが、あくまでも暫定的なものとしている。この「発足説明会」では冒頭、板橋支部長がこれまでの経過と支部入会の意義を説明、出席した約二十社により支部規約が承認され、ばく然とではあるが理事など役員も決まった。なお正副支部長は当面今年末まで勤めるが、できれば年末をメドに交替したいとしており、了承されている。

しかし当日入会したはずの会員がまだ入会届を出していないことなどもあり、結局六月末現在の正式な支部会員は次の十社であることが判明している。三栄通商㈱、中島リース、㈱タック、㈱サンラッシュ、神戸ジャック（以上兵庫県のみ）、アイレム㈱、朝日科学模型遊園㈱、㈱MIP、三原商事㈱、ミューズ㈱（以上大阪府と重複）。従って正副支部長会社がまだ入会していないまま進められていることになる。

なお同支部の事業計画や予算などは未定。同支部は六月下旬の理事会を経て、七月中旬にも例会を開き、なるべく早く軌道に乗せ、できれば事務局を神戸市内の会員のところに置きたい、としている。

上の写真はNAO兵庫県支部の「発足説明会」のようす（立っているのは板橋氏）

尼崎のゲーム場で 教育関係者とOPが話合い

NAO兵庫県支部は尼崎市内のゲーム場経営者と教育関係者の話合いにすでに関わってきているが、事態はほとんど進展していない。

これは尼崎市内の園田東中学校下のゲーム場三軒と同校との間で、五月十六日に話合いが行なわれ、引続き全市規模の話合いが六月一日に行なわれたもの。教育関係者側は「ゲーム場が青少年非行の温床となった場合、そのゲーム場の業者はゲーム場を閉店すること」などを求めているが、NAO会員を含めた業者側はNAOの『PTA対策用自主規制』を掲げ「ゲーム場は健全な遊びの場所である」と主張し、話合いは平行線をたどっている。今後はゲーム場と青少年非行の因果関係の有無をどう立証するかなど――引続きNAO兵庫県支部が教育関係者らと話合いを継続することになっている。

ユーロデコ100%子会社に

データイーストの英国での合弁会社
米国データイースト社では現地新社長任命

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、海外事業において米国データイースト社のボブ・ロイド副社長を社長に昇格させたこと、また英国のユーロデコ社をこのほど一〇〇%子会社にしたことを明らかにした。

米国データイースト社（本社カリフォルニア州サンタクララ、福田哲夫会長）では、これまで福田会長が社長を兼任してきたが、同社のボブ・ロイド副社長を社長に任命した。同社は現在コンバーションの流行しつつある米国TVゲーム機市場に対し、デコカセット方式を積極的に展開中であり、どのゲーム機もデコカセットにすることのできるマルチキットも発売中である。

一方英国では、昨年六月にノルウェーのスカンドマチック社と合弁会社ユーロデコ社（本社ノース・ハンバーサイド）を設立、デコカセット方式の製品を欧州市場に供給してきているが、設立一周年となりスカンドマチック社の持つユーロデコ社の株式（全体の五三%）を買いとり、データイースト社の一〇〇%子会社となった。ユーロデコ社は一年間合弁会社だったが、スカンドマチック社側の経営陣は全員同社を去った。同社は日本から福田秀男氏が担当し、今年から元ロンドンコインのジム・プライド氏を採用しており、この二名が今後も引続き経営業務を担当する。同社は米国データイースト社に続いて、日本のデータイースト社の海外での二番目の子会社となった。

米国のDBがDCでショー

米国でデコカセット（DC）システムはこのところ高い評価を受けているが、シカゴに本拠を置くディストリビューター（DB）、ワールド・ワイドDB社は五月二十四日、DCシステムを広くアピールするため「データイースト・コンバーション・ショー」を開催した。これは同社ショールームで開かれたものであるが、単一メーカー品でDBがショーをするのはあまり例のないこととされている。

貸しソフト業に対し禁止求め仮処分申請

5月24日にエニックスが

パソコン用ソフトウェア（主にTVゲームで、プログラムを収納したテープカートリッジの形をとっている）の賃貸業をしている㈲ソフマップ（本社東京、鈴木慶社長）を相手どって、貸しソフト営業の差止めを求めて㈱エニックス（本社東京、福島康博社長）が五月二十四日、東京地裁に仮処分を申請した。

エニックスによる申請理由は、これらのソフトウェアによってTVモニターに現わされる映像などは映画の一種であり、これを著作者に無断で一般に賃貸営業するのは映画の上映権侵害に当たる――というのが主なもの。これらのソフトウェアはほとんどパソコンによるTVゲームを指しており、なりゆきが注目される。

自主規制を徹底

日電協第3回通常総会開く
役員改選で吉武理事長再任

回胴式風営遊戯機のメーカーを中心とする日本電動式遊技機工業㈿（本部＝東京都千代田区外神田四の十二の七、☎二五七―〇〇七一、吉武辰雄理事長、組合員数二十社）では五月二十五日、東京・上野のタカラホテルにて第三回通常総会を開き、五十七年度事業および収支決算の報告、五十八年度事業計画および収支予算をそれぞれ承認した。また役員改選により吉武氏が理事長に再選された。

冒頭挨拶に立った吉武理事長は「これまでいろいろな問題を乗り超えてきた。今後も必ずしも平たんな道ばかりではないだろうが、あくまで健全な遊技機の開発に努めていきたい。もし健全さを逸脱すれば組合存続の意味が失われるものと考える」と述べ、同組合の今後とくに留意すべき点として同理事長は①内部の固い結束、②他の関係諸団体との協調、③健全な方向での技術開発への努力――の三点を挙げている。

五十七年度事業報告の中で概況として「一部に改造などの問題が出たことや昨年末から業界は一段と自主規制を徹底強化したことから、これまで月に少なくて三千台、多くて七千台の割合で回胴式風営機の設置が伸びていたのが、今年二月以降月二千台に落ち込んでいる。しかしながら全体としてこの業界は堅調な発展を続けている」という総括がなされた。

役員改選については任期満了にともなうもので、指名推薦により理事八名と監事二名がまず選ばれた後、新理事による理事会を開き理事長、副理事長、専務理事が選任された。選任された新役員は次のとおり。

理事長＝吉武辰雄氏、副理事長＝角野博光氏（㈱マックス商事）、柿内正憲氏。

理事＝古田収二氏（東京パブコ㈱）、浜野準一氏（高砂電器産業㈱）、山脇道令氏（㈱ナック製作所）、岡田和生氏（ユニバーサル販売㈱）、石原昌幸氏（㈲オリンピア物産）。

監事＝野口三次氏（㈱パイオニア）、里見治氏（サミー工業㈱）。

なお今年も同組合主催による「オリンピアマシンショー」を開催する予定だが、開催期日や場所など具体的なことは今のところ未定となっている。

上の写真は日電協第3回総会にて、正面に立っているのは挨拶する吉武理事長

訂正

前号二面の今年のNAOショーの決算記事中ならびに小見出しにおいて、実質利益「千五百万円」とあるのは、正しくは「約千百五十万円」の間違いでした。またNAOの「実質入場者数」も、正しくは入場料を支払った「実質入場者数」が正しく、入場料を支払っていない入場者数（実質は不明）は含まれていません。

前号三面のNAO理事会の記事中、〝抹消〟となった四社について「倒産などの理由で」とあるのは、倒産以外の理由も含んでいます。これはNAOが会員を、退会など定款にそった手続きでなく〝抹消〟という異常な手続きで会員名簿から削除していることから来ているもので、そのこと自体おかしいことですが事実です。とくに〝抹消〟となった㈱サン無線サービスならびにミヤコ電子は、NAOが発足して二年半になってようやく「入会未承認」のため抹消されたことが、このほど判明しました。従ってこの二社の〝抹消〟理由は「倒産」ではなく、前号記事によって誤解を生じたことは深くお詫びします。

セガ社家庭用TVゲームで
ゲーム専用機も
——「SG－1000」を発表

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）は六月十六日、東京・港区のホテルオークラにてパーソナルコンピュータ「SC－3000」およびコンピュータ・ビデオゲーム「SG－1000」の発表記念パーティーを開き、これに関係者など約二百人が参集した。

パーティーは金子武司・広報宣伝部長の司会で進められ、駒井徳造常務が、「昨年秋以来開発を進めていたパーソナルコンピュータ『SC－3000』およびコンピュータ・ビデオゲーム『SG－1000』を東京おもちゃショーに展示中である。今回両製品を発売するに当って、ユーザーに適した価格を特に心がけたこと、宣伝活動については7月中旬からテレビ、雑誌などを通じて行なっていく」と挨拶を兼ねた説明を行なった。

なお、この会場には「SC－3000」のテレビCMに出るテレビタレントの「とんねるず」が出て紹介されるなどもあり、盛り上ったパーティーとなった。「SG－1000」のテレビCMにはやはりテレビタレントの斎藤ゆう子が起用されている、としている。

セガ社の家庭用TVゲーム機「SG－1000」は、「SC－3000」をもとにしてゲーム専用機にしたもので、ジョイスティック付き価格が一万五千円と、思い切った低価格になっているため話題を呼んでいる。ゲームカートリッジは「SC－3000」と共通で、「スタージャッカー」、「シンドバッド」などの新ゲームを含めゲーム数は二十二種、その他教育用、BASICなどを用意している。またジョイスティックも使いやすく作られたとされている。

上の写真はセガ社の発表記念パーティーで駒井氏（右）がとんねるずを紹介するようす。下の写真はセガ社の小間にて駒井常務

AM業界関連のメーカー、ゲームも話題に
家庭用TV機 カセット式に焦点
83東京おもちゃショー、盛大に開催

玩具関連業界での最大のイベント「83東京おもちゃショー」が六月十六日から四日間、東京晴海の国際貿易センターで開催された。

このショーは㈳日本玩具国際見本市協会（本部東京、山科直治会長）主催によるもので、年間生産額約四千四百億円（今年度推定値）のわが国玩具産業の最大の見本市。

今回の出展社は国内百二十四社と海外三ヵ国（香港、台湾、ノルウェー）二十五社で、昨年とほぼ同程度の規模。会場も昨年と同じく新館、西館とA館を使用した。

今年は「世界コミュニケーション年」のため、「おもちゃ・コミュニケーション」をテーマにし、昨年同様、一般公開日（パブリックデー）を設け、数多くのイベントも展開してお祭り的な賑わいを見せた。入場者数は、前半二日間の業者見本市（バイヤーズデー）が約二万人、後半二日間のパブリックデーが約八万人で、昨年ほどの伸びはなかったが盛大さに変わりはない。

展示内容はゲーム、模型から人形まであらゆる玩具が二万点以上出品され、バラエティに富んでいるが、今回の出展内容の特徴は家庭用TVゲーム機が主力商品になりつつあることで、昨年は五社の出品だったのが今年は十一社と増えている。しかも、製品としては第二弾、第三弾と新しい製品を発表している。なお、昨年と異なり衰退気味のエレクトロニクス（EL）玩具でも新製品が続々と出品されたが、すでに一時の勢いはなくなったようだ。

カートリッジ式の家庭用TVゲーム機で今回初出展したのは、㈱セガ・エンタープライゼスとアタリ・インターナショナル・日本支社の二社。セガ社は8ビットパソコン「SC－3000」と、このショーで初めて発表した新製品のゲーム専用機「SG－1000」を出品し、また話題をふりまいた。同社では「シンドバッド・ミステリー」など業務用TVゲームも数機種展示していた。ゲームソフトの数を誇るアタリ社は「アタリ2800」と二十五種のカートリッジを一挙展示した。

㈱トミーからは「ぴゅう太」、そしてゲームとグラフィック専用で低価格の新製品「ぴゅう太Jr」、㈱エポックからは「カセットビジョン」、そして低価格の新製品「カセットビジョン・ジュニア」、㈱タカラから「ゲームパソコン／M5」、㈱バンダイからマッテル社製「インテレビジョン」、バンダイ製「アルカディア」そして初公開のGCE社製「コンピューター・ビジョン光速船」、㈱学習研究社からは新製品「TVボーイ」、㈱チェリコから「クリエイトビジョン」、コートントレーディングコーポレーションからはノース・アメリカン・フィリップス社製「オデッセイ2」とボイスシンセサイザー、㈱ムーミンからはコモドール社製「マックスマシーン」、そして㈱河田のブースでは「マイビジョン」（日本物産㈱／関東電子㈱）が展示紹介され、どこのブースもゲームファンでいっぱいだった。

ホビーパソコンへの新規参入、新製品開発、さらにはホビーパソコン、ゲーム専用機の急速な低価格化などが相次いでおり、家庭用TVゲーム市場の今後の動向はまったくわからないほど、急激に状況は変化している。

会場では各種のイベントが催された。「おもちゃコミュニケーション展」にはからくり人形が登場し、また一方では動物ぬいぐるみバンドの演奏によるバラエティーショーやパントマイムなども行なわれ、子供たちとおもちゃのコミュニケーションを図る試みがなされている。

なお、次回ショーの日程などもすでに発表されており、来年は五月三十一日から四日間、同会場にて開催される。

トミーが香港企業と共同で
AMロボットを開発

㈱トミーは東京おもちゃショーで、香港のエファー・ノベルティ社との共同開発による家庭用AMロボット「エラミ」を出品、発表した。これは米国向け九月発売予定。

写真はいずれも83東京おもちゃショーにて、（上段左）業務用AM機業界から参入、初出展となったセガ社の小間、（上段右）おもちゃショーを盛り上げるパレードのようす、（中段左）バンダイの小間では、レンタル用TVゲーム機「コンピュータービジョン光速船」も発表、（中段右）家庭用TVゲームでは世界的シェアを持ち、今年日本市場に参入したアタリ社のようす、（下段左）タカラはソードと提携して「ゲームパソコン／M5」を中心に、一般パソコン用カセットも発表、（下段右）トミーの小間では、グラフィック機能つき16ビット「ぴゅう太」のジュニア版が発表された

任天堂、家庭用に参入
本体1－5、000の低価格と高性能特徴に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は、カートリッジ式家庭用TVゲーム機「ファミリー・コンピュータ」を一万五千円の低価格にして、同市場に参入することになった。

任天堂は数年前に単体ものの家庭用TVゲーム機「ブロック崩し」などを手がけたことはあるが、カートリッジ式ではこれが第一弾となる。同社は業務用TVゲーム機メーカーであるとともに、LSIゲーム（「ゲーム&ウォッチ」など）でも大きな業績をあげてきており、同社の家庭用TVゲーム市場の参入は同市場に大きな影響を与えるとして、その動きが注目されてきた。

同社がこのほど発売することになったのは、8ビットのゲーム専用機「ファミリー・コンピュータ」で、今後発売されるキーボード（「レッスンBASICコンソール」）など周辺機器を加えると、システムを拡張して一般のホビーパソコンにもなるというもの。本体機能の特徴としては、タテ二四〇×ヨコ二五六の計六一、四四〇ドットの各ドットごとに四十八色のカラー表現ができるという滑らかで動きのあるアニメーション的映像が楽しめるのが、第一点に挙げられている。また方形波音など五音によるシンセサイザーも見逃せない。

ゲーム専用機としては「ゲーム&ウォッチ」で知られる十字型パッドスイッチで操作しやすくしたことや、家庭用テレビジョンとの接続方式に工夫を加えた点などが特徴。しかし、それよりも同社開発の業務用TVゲームがどんどんカートリッジ化されることが、もっと魅力になりそうだ。

当面発売される「ドンキーコング」「同・ジュニア」、「ポパイ」、続いて「マリオブラザーズ」など、すでにゲーム場で実績のあるものや、これから浸透していくものなど、アーケードゲームと家庭用の相乗効果が期待されている。価格は本体（コンソール）セットが一万五千円で七月中旬発売。カートリッジはゲーム七種、学習用三種が各三千八百円で七月から十一月にかけて連続的に発売される予定になっている。なお「レッスンBASIC」など周辺機器は十一月発売の予定。

任天堂の「ファミリーコンピュータ」

真砂工業製モノレールの
ミニレール設置
群馬の桐生が岡遊園地で

群馬県桐生市の桐生が岡遊園地（桐生市経営）に、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）製のモノレール「ミニレール」が導入され、四月三日営業運転を開始した。

同園では従来設置されていたモノレールの老朽化にともない、今回新しく「ミニレール」と入れ替えたもので、同機は真砂工業製モノレールの第二機目（一機目は小山ゆうえんち設置の「スーパートレイン」）となった。

この「ミニレール」は黄色に赤のストライプが入った七両編成（全長約十六・五㍍）で、先頭車両に運転席がある。走行速度は水平部分で時速十五㌔㍍、上り部分で時速八・五㌔㍍。定員は大人二十四名と子ども十二名。コースは全長二百二十八㍍（地上高七㍍から十㍍）あり、丘陵地の傾斜面に作られた同園内を一周。走行中に車窓から市街を一望できる。

同園は桐生が岡公園内の一部に四十六年四月開園、敷地面積が約二万四千平方㍍あり、現在大型遊園施設六機種、小型乗物機約二十台、それにゲームセンターなどが設置されている。入園無料で全機種一回五十円で営業。年間入場者数は六十万人から七十万人（同園推定）という。

上の写真は桐生が丘遊園地に完成した真砂工業製「ミニレール」

●カートリッジ式TVゲーム
トミー、エポック社、学研は低価格化、タカラはテープ化

カセット式家庭用TVゲーム市場では、このところ新企画、低価格化などが進行しているが、その概略は次のとおり。

㈱トミーの「ぴゅう太ジュニア」は、文字どおり同社「ぴゅう太」をコンパクト化、低価格化したもので、キーボードをかなり簡略化している。もとの16ビット・グラフィック機能はそのまま受け継ぎ、TVゲームなどカートリッジも「ぴゅう太」と共通に使用できる。ただし「ぴゅう太」のようなBASICプログラムはできないだけ。カートリッジ二個つきで二万四千八百円（「ぴゅう太」は本体セット五万九千八百円）と、かなり低い価格設定となった。

なおトミー「ぴゅう太」用TVゲームカートリッジはすでに十六種発売され、さらに少なくとも四種が八月までに発売予定となっている（各四千八百円）。

㈱エポック社の「カセットビジョン」についても、さらに低価格の「カセットビジョン・ジュニア」（価格五千円）が七月下旬発売されることになった。カセット式では同社製が日本で最も早くから発売されており、普及台数も最大とされているが、CPUは4ビットである点が他の多くのメーカーと異なる。目下「パクパクモンスター」などゲームカセットは七種発売されているが、ソフト供給面が少し弱いと言われている。

ぴゅう太ジュニア

㈱学研も低価格のカートリッジ式家庭用TVゲーム市場に、新製品「TVボーイ」（予価九千八百円）で影響を与えそうである。同社はコナミ工業の許諾品「フロッガー」「アミダー」など十二ゲームを予定している。エポック社製と同様、いわゆるジョイスティックなしで、本体が操作盤を兼ねている。

以上のほかにもカートリッジ式市場の動向は激しくなっているが、もう一方のテープ・カセット式の家庭用TVゲーム市場で、㈱タカラが本格的にカセット供給に乗り出すことになって話題を呼んでいる。同社は、ソード㈱と提携してカセット式TVゲームを兼ねたホビーパソコン「M5」を発売しており、カートリッジ数もすでに十四種、ゲームカセット十五本とTVゲーム数（すべてライセンス品）発売している。今回の動きは、この「M5」用とは別に、日本電気のPC8801など一般に普及しているパソコン用に、ゲームカセットを本格的に供給していくというもの。同社ではこれを「フェニックス」の名称でシリーズ化するとしている。この「フェニックス」シリーズにはアイレムによる「ワンダーホール」、タイトーによる「タイムトンネル」、コナミによる「ガッタンゴットン」など許諾品があり、同社開発品を含め期待されるところである。

カセットビジョン・ジュニア

特許・実用新案 出願公告・公開
（6月11日～23日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったもの、(前)は前置審査に係属中のものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公開

六月二十日付＝「ゲーム機における移動物体の歩進装置」、東洋娯楽機㈱（東京）、公開103481(請)、出願56－201860。

六月二十三日付＝「ゲーム機能を備えた小型電子機器」、カシオ計算機㈱（東京）、公開105774、出願56－205009。「ゲーム機能を備えた小型電子計算機」、カシオ計算機㈱（東京）、公開105775、出願56－205010。「電子ゲームウォッチ」、ナンジオ・エイ・リユース（米国）、公開105776(請)、出願57－60442。

実用新案出願公告

六月二十一日付＝「遊戯具」、秋庭重俊（大阪）、公告28632、出願55－113250。

実用新案出願公開

六月十一日付＝「スロットマシンの回転ドラム位置検出機構」、㈱北電子（東京）、公開[illegible]76、出願56－[illegible]59。「立体テレビゲーム装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開[illegible]184、出願56－[illegible]096。「回転遊戯装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開86185(請)、出願56－183859。

六月十六日付＝「スロットマシン用リール」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開89088(請)、出願56－184306。「振子式遊戯装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開90091(請)、出願56－184684。

六月二十三日付＝「電子易装置」、板谷松樹、弓場利一郎、高橋晃（東京）、公開92989、出願56－187947。「電子ゲーム表示装置」、シャープ㈱（大阪）、公開92993、出願56－189031。

JOU6月例会を東京で開き
ロケ見学充実
6月11—20日、中国へ視察団も

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、早見義信理事長、略称JOU）では六月十日、東京銀座の東急ホテルにて六月例会を開き、情報交換などを行なった。またあわせて㈱オリエンタルランドの上沢昇ディレクターを招いて東京ディズニーランド（TDL）についての講演、二ヵ所のロケーション見学も実施された。翌日はTDL見学組と、かねてより予定していた中国視察団とに分かれ、それぞれ別行動となった。

会議では①親睦旅行を兼ねた八月例会（八月五日から四日間、東北三大祭りなどを見学）への参加の有無について事務局から報告された。②「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」（本紙前号にて既報）について説明があった。③JOU設立当時に組合の円滑な運営のために尽力した㈲東横娯楽、㈱モリタ、㈱シグマの三組合員に対し九月末の例会にて感謝状を贈呈することになった。このほか④出席メーカーによる新製品紹介などがあった。

TDLの上沢氏の講演では、TDL運営のノウハウを中心に展開され、とくにTDLは遊園地というよりいわば〝ショーを見せる劇場〟であることと、徹底した従業員教育などの点を強調したうえで、同氏は「将来的にTDLはレジャー産業のレベルアップと潜在需要の喚起をうながすことになるだろう」と結んだ。

なおロケーション見学は大宮氏の「カタクラファミリーランド」（㈱友栄運営）と池袋の「ゲームファンタジア・スーパーII」（㈱シグマ運営）の二ヵ所。また翌日はTDLを三十二名が見学、中国視察へ二十五名が出発（六月二十日帰国）した。

JOU6月例会にて、上の写真はTDLの上沢氏を迎えて、下はTDLで

「マリオブラザーズ」発表で
任天堂が新作展
基板販売なし、本体のみ発売

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）では六月十四日と十五日の両日、東京会場は東京支店にて、大阪会場は大阪支店にてそれぞれプライベートショーを開き、同社開発のTVゲーム機「マリオブラザーズ」を発表した。

同TVゲーム機は二人用の場合、二人がヨコに並んで同時にプレイできることを特徴としており、敵をパンチで倒しフロアからけり落とすというゲーム（ゲーム内容は本紙前号「話題のマシン」参照）。同社では「マリオブラザーズ」について「同一画面で二人が同時にプレイできることから、これまで少ないとされてきたアベックや女性同士の客をゲーム場に誘引できる。また一人で黙ってプレイするより、二人で声をかけ合いながら遊ぶほうがはるかに健全だ。ともかくこれが、従来ある意味でマンネリ化していたTVゲーム機のあり方を変えるひとつの方向づけとなれば……」として、ゲーム内容の工夫もさることながら二人同時プレイという新方式を強調。多くの来場者たちは「これで新しい需要が開拓できるのではないか」と強い関心を示し注目した。

なお同発表会には二日間で東京会場に約三百人、大阪会場に約五百人、合計八百人の来場者が見えている。同機は六月二十一日発売され、同社では基板販売をせずあくまでキャビネット本体で販売する方針を貫いている。

写真は任天堂新作展にて、上は東京会場、下は大阪会場でのようす

健全路線堅持貫く
大レ協第4回総会を開催

大阪レジャー機器協（事務局大阪市、峯久理事長）では五月二十六日、大阪・森の宮青少年会館にて五月例会とともに第四回総会を開いた。

五月例会では①大阪府警からGマシンについては芽のうちに摘んでいく方向で取締りを強化すること、また過当景品の提供への対処についての協力要請、大阪のゲーム場数の把握について組合員にも協力してほしいことなどの伝達があった。②出席したメーカー三社（セガ社、エスコ貿易、任天堂）から新製品動向について説明がなされた。このほか情報交換などを行なった。

このあと第四回総会を開き、五十七年度事業報告および会計報告を承認、また五十八年度事業計画案および収支予算案についてもそれぞれ承認した。

そのうち五十八年度事業計画では、①共同購買、②組合員の事業PRおよび業界の健全化、顧客促進のための共同宣伝（健全経営のポスターなど作成）、③教育情報（経営講演会を一回以上開催、税法の研修会実施など）、④福利厚生（慰安旅行、ゴルフコンペなど）、⑤事業資金の貸付（融資業務）と大きく五つの事業を推進することになった。

上の写真は大レ協第4回総会のようす（5月26日）

夏シーズンにむかう遊園地
長島では3機種
豊島園、後楽園も新施設、催し

夏休みシーズンに向けて各遊園地では新施設の導入や各種イベントの開催などが意欲的に進められているなか、ナガシマスパーランド（長島観光開発㈱）では三種類の大型施設を導入し七月十七日営業運転を開始する。としまえん（㈱豊島園経営）では六月四日に大アスレチック広場を、六月十八日に七つのプールをオープンさせ、また後楽園ゆうえんち（㈱後楽園スタヂアム経営）は大型アニメ博覧会を七月九日から五十八日間開催する。

ナガシマスパーランドに導入されたのは①8の字形のコース全長約二百㍍を毎時三十五㌔㍍で走る子ども対象（定員三十人）のコースター「チルドレンコースター」（西独ジーラー社製、川鉄商事㈱導入）、②全長四百二十三㍍のレールを四人乗りゴンドラが走行する懸垂型モノレール「スカイラブ」（関西娯楽㈱製）、③ポートピアで公開された超大型映像館「オムニマックスシアター」（カナダ・アイマックス社製）。

としまえんでオープンしたのは①山や川など自然を再現した千五百平方㍍の敷地に木製遊具（スウェーデン直輸入の高級家具用の素材）を四十種設置した「こどもの森」、②八万五千平方㍍の敷地内に「流れるプール」や「波のプール」「飛び込みプール」など七種類のプールを設け、プールサイドにゲームコーナーや滑り台などを設置した「豊島園プール」の二施設。

後楽園ゆうえんちのアニメ博覧会は、ロボットやレーザー光線を使ったこれまでにない大がかりなアニメ紹介やアニメの歴史、資料、アラレちゃんランドなどのコーナーを設置。またアニメ作家サイン会や撮影会も開く。

大平技研が倒産

大平技研工業㈱（本社岐阜県関市、大平輝雄社長）が五月二十五日に岐阜地裁に和議申請していたことが、このほどわかった。

民間の信用調査機関の調べによると、同社は昭和四十八年に設立された各種ゲーム機のメーカー。主に景品落し、電光点滅式（ルーレット）、TVポーカーなどギャンブル機を製造してきたが、昨年以来販売先の倒産が相次ぎこのほど行き詰ったもの。五月末に財産保全命令が出て、和議手続きが進行している。負債総額は約七億五千万円。

事務所移転

タスコ㈱・大阪支社＝大阪市淀川区木川西三の四の四、☎三〇三―七五三一、梶博人支社長。

㈱大同振興＝大阪市阿倍野区美章園二の十六の二、☎七一四―〇八二一、松田政男社長。

営業所開設

加賀電子㈱・新都心営業所＝東京都渋谷区代々木四の五九の三、☎三七九―四四一一、益野彰所長。

第29回 全国縦断ゲーム場ルポ

東京 赤坂・六本木

高級指向のイメージが強い赤坂、六本木あたりはもともと外国人が多く住んでおり、大公使館、一流ホテル、本場の外国料理が味わえるレストラン、また外国人向きの洋品店などが並んでいる。そのためファッショナブルで国際色の強い街になっており、流行に敏感な若者たちはその国際感覚を採り入れた新しいファッションを生み出してきた。またこの界隈にはテレビ放送局やスタジオ、劇場などが多いため芸能ビジネス街という色彩が強く、このことが華やかさに拍車をかける。しかし街全体はうわついたケバケバしさはなく、明るく上品な雰囲気。これは周辺の代々木公園、明治神宮、乃木神社、迎賓館、青山墓地といった緑深い静かな環境が与える影響が大きいと思われる。

まず赤坂だが、ここは江戸期に大名屋敷の並ぶ地区であったのが高級住宅街となり、さらに地下鉄赤坂見附駅から赤坂駅の間を中心に歓楽街が広がり、その東側に一流ホテルが並び西側に高級ナイトクラブや料亭が散在している。ゲーム場はその歓楽街に五軒。赤坂はインベーダーブーム以前から現在に至るまで一年に一軒程度（小さなゲーム場はあったがすぐ閉店した）着実に増えてきているが、土地柄のせいか落ち着いた運営を続けている。もっともインベーダーブームの頃には、ゲーム場よりもシングルロケが激増したという。

「ゲームイン・オークラ」は以前ディスコであったのを改装し、ゲーム場として一年半ほど前にオープンした店。フロア面積は約八十坪と大規模で、総機械台数は六十五台。そのうち十五台ほどが買い取りの機械で、あとはすべてセガ社のリースによるもの。設置機種の内容はテーブル型TVゲーム機約五十台を中心に、その周りを囲むようにフリッパー二台、コックピット型TVゲーム機四台、その他アーケードゲーム機数台、そしてメダルゲーム機の大型二台、TVスロット三台を並べて設置している。ゲーム料金は一ゲーム五十円と百円の機械が半々となっている。フロアは以前のディスコの時のものをそのまま利用しているためか、中央部が低く周囲が一段高くなっている。同店の入口には大きな掲示板が

上の写真はもとディスコだった大規模なゲーム場「ゲームイン・オークラ」の広々とした店内のようす。下の写真は同店の責任者、岸本由郎氏

データ（順不同）

ゲームイン・オークラ　港区赤坂2-14-33、赤坂三田ビル地下、☎586-7106、本社＝大蔵開発㈱（☎785-4421）
ファンファクトリー・モナコ　赤坂3-12-5、赤坂田町ビル、☎583-4926、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）
パステム・アカサカ　赤坂3-15-10、☎586-9919、本社＝㈱キーブ（☎445-8280）
ジャック&ベティ赤坂　赤坂3-20-2、☎583-3766、本社＝㈱名豊商事（☎333-4891）
ゲームイン・ラスベガス　赤坂3-9、成弘ビル、☎586-5606、本社＝山根東京本社㈱（☎433-6601）
ワールドゲーム六本木1号店　六本木3-10、スクエアービル、☎403-0930、本社＝㈱東京キャビオート（☎404-3056）
同・2号店　六本木3-9-11、☎403-5609、本社＝同上。
同・3号店　六本木3-14、ユアー六本木ビル、☎403-0489、本社＝同上。
ゲームファンタジア六本木　六本木3-11-6、うなかみビル、☎478-0658、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）

あり、「今週のベスト10」や「新機種情報」のほか「今の一ゲーム五十円台」、営業時間、ニュースなどが報道されており、来場者がこの掲示板を見るだけで店内の内容がある程度つかめるように配慮してある。さらに同店では現在のニュースとして、セガ社提供による新品同様のジュークボックス（ロックオーラ社製など）を一台五万円から十万円で販売、またカラオケなどのバーゲンセールも行なっている。これは実際に買う人はほとんどいないようだが、同店のひとつの話題としてPRに役立っているという。同店の責任者である岸本氏は「オープン当初は以前のディスコの客がよく来てくれ、ヤングのプレイヤーが多かったが、現在では赤坂という土地柄になじんできたせいか、中学、高校生とサラリーマンが中心客層。大学生たちはやはり渋谷方面へ流れていくようだ。そのため当店では夕方から活況を呈する。これが赤坂にあるゲーム場の傾向性だ」と語る。

「ゲームイン・ラスベガス」は赤坂見附駅前にあり、一見客のサラリーマンを中心に活気づいている。一年ほど前まで同店には大型メダルゲーム機も設置していたが、今はすべてアーケードゲーム機を設置。フロアは約三十五坪で細長く、奥の壁面にはネオンの電飾を設置。テーブル型TVゲーム機四十五台を中心に、入口付近にコックピット型TVゲーム機五台とアップライト型TVゲーム機一台、店頭に占い機一台、計五十二台を設置。同店では設置機械の全台にイタズラ防止機能（イタズラをすると画面が消えたりブザーが鳴るなどのサブ基板）や盗難警報器を備え付けている。同店の従業員によると「最近はイタズラなどをする客はほとんどいなくなった。これはその防止機能を付けたことを店内に明示しているせいもあるが、それよりもプレイヤー自身のマナーがよくなってきたことによる」と語っている。

「ジャック＆ベティ赤坂」は少し裏通りに入った大衆的な店の並ぶところでの運営で、女性客も気軽に入れるような雰囲気がある。一階と二階の二つのフロアがあり、それぞれ約三十坪。設置機械はすべてTVゲーム機で、テーブル型四十六台を中心にラバタイプ四台、コックピット型一台、アップライト型一台の計五

次ページへ続く

上の写真は外人客もよく通る道に面して運営している「ゲームイン・ラスベガス」の店頭部分のようす（上）と同店の店内（下）

女性客もよくプレイを楽しみに来る「ジャック＆ベティ赤坂」の店内

外人ファンもゲームに熱中

十二台。二階への階段の壁面には、二階に設置している機種の名がズラリと掲示され、その機種のファンを二階へ誘引している。

「ファンファクトリー・モナコ」はこの六月一日にオープンした店で、店内はすっきりとした装飾でまとめられている。通りに沿った側はガラス張りで明るく、奥は壁面上部のけい光灯による間接照明。フロア面積は約二十五坪でテーブル型TVゲーム機三十台、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー二台、計三十四台を設置。同店はサラリーマン客が多いためか、そのうち十五台が麻雀と花札のゲームになっている。また子ども客には注意をうながすなど配慮がなされ、運営に当たる㈱タイトーの作成による六項目の「お子様の健全な育成のために」というポスターも店内に掲示。同店の従業員は「オープンしてまだ日も浅いため、今のところようすを見ている状態だが、周辺の大人たちがよく見えるので大人対象の運営を進めている」と語る。

「パステム・アカサカ」は土地柄に合わせてブティックふうにまとめた外観で、店頭には植木などを置いている。店内フロアは約二十坪と小規模だが、奥の壁面が鏡張りのため広く感じさせる。設置台数はテーブル型TVゲーム機二十四台、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー一台、クレーン機一台、占い機一台の計二十八台。同店の従業員は「この周辺の小中学校では数年前から生徒がゲーム場に行くのを禁止しており、子ども客はほとんど来なくなった。しかしゲーム好きな子どもは親を連れてきて、親の見守る中でプレイしており、そのうち親も一緒になってゲームに熱中し出す姿もよく見られる。本当にゲームを愛している子どもは健全な方向へと進むものだ」と力説する。

さて六本木だが、ここは若者が多い。高級指向の店も多いが、赤坂に比べるとそれらの店はヤング向けである。どちらかと言えば六本木は若者たちが飲んで食べて、歌って踊ってという店が多く、街自体にも活気がある。

ゲーム場については六本木交差点東側の一角に、四軒が集中している。この四軒のみが従来から営々として運営を続けてきており、ある意味ではゲーム場に関しては無風状態の地域と言える。また六本木の若者たちはゲームプレイよりも、飲んで踊ってという方面に強い関心を示しているようだ。そのためゲーム場の客は、もっぱら地元に住む常連のゲーム好きな若者たちが中心となっている。

その四軒のうち三軒が、近くに本社のある㈱東京キャビオート運営のゲーム場。「ワールドゲーム六本木一号店」はディスコが数軒入ったビルの一階で運営しており、若い女性客も多い。約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十七台、コックピット型TVゲーム機六台、ラバタイプ六台、アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー五台、占い機一台、その他アーケードゲーム機四台、そしてメダルゲーム機（大型三台、TVメダル機十七台）二十台、対人ゲーム三台と機種を豊富にそろえて計六十数台設置。同店では各機種の最高得点者には記念撮影をし、その写真を店内に掲示、プレイヤーの満足感をさらに高めている。同店の樋口氏によると「アメリカンハイスクールに通う若い外国人もよくプレイしに来るが、メダルゲーム機にはほとんど手をつけない。本来がギャンブル機であるのを日本ではアミューズオンリーのメダルゲーム機として使用していることに、外人はなじめないらしい」と語る。メダルゲーム機はギャンブルとしてしか使用できない、という考えらしくあまり興味がないようだ。この点は注目していいと思われる。また同氏は「外国人もやはり日本人と同様に新機種のTVゲーム機に強い関心を示し、そのプレイに興じている。また外人にはフリッパーファンが多いことも特徴のひとつ」と語る。

このほどオープンしたばかりの「ファンファクトリー・モナコ」は明るいムードの店内

親を連れてくる子どもが多い「パステム・アカサカ」の店内（左）と同店の外観（下）

いろいろな機種をとりそろえヤングに親しまれている「ワールドゲーム六本木1号店」

「ワールドゲーム六本木2号店」の店内のようす

「ワールドゲーム六本木二号店」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー八台の計四十台を設置。若者のTVゲームファンと外人のフリッパーファンを対象とした機種構成で、効率的な運営を行なっているようだ。同店の石川氏は「フリッパー客は外人のみと言ってよい状況で、日本人はTVゲームファンのみでフリッパーから完全に離れてしまったような気がする」と語る。

「ワールドゲーム六本木三号店」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十一台、コックピット型TVゲーム機三台、ラバタイプ（TV麻雀ゲームのみ）六台、その他アーケードゲーム機三台、計約四十台を設置。同店の古賀氏は「当店の客はほとんどが常連客。外人の若者もよく来るが、これも常連が多い。外人はTVゲームのテクニックは日本人と変わらないが、ことフリッパーになると長時間プレイをして十分に満足して帰っていくようだ」と語る。

「ゲームファンタジア六本木」は入口が少し奥まったところにあり、店内は約三十坪のフロアで細長い。手前半分のフロアにアーケード機、奥半分にメダルゲーム機を設置しており、店内はモスグリーンを基調とした配色。設置機種はテーブル型TVゲーム機十七台、コックピット型TVゲーム機一台、メダルゲーム機十六台、その他一台、計三十五台設置。同店の藤井氏は「夜間に活況を呈するが、酔客が多い」と語る。

赤坂、六本木は流行の先端を行く街だが、ゲーム場についてはブームにも左右されずほぼ同じ状態で推移してきている。

外人の常連客も多いという「ワールドゲーム六本木3号店」の店内のようす

奥フロアにメダルゲーム機をまとめて設置している「ゲームファンタジア六本木」にて

知らない、では済まされない

有害遊技機(場)と全国青少年条例との関係

「青少年条例」は現在長野県を除く四十六都道府県において、名称はさまざまながらすでに制定されている。残る長野県では長野市がすでに市条例を制定しているので、青少年条例は全国ネットでカバーされていると言える。この青少年条例は青少年の保護と健全な育成を阻害するものに対して制限を加えるものだが、ゲーム場ならびにゲーム機そのものに対する規制を行なっている条例もいくつかある。しかも現在条例改正を検討している府県でも新たにゲーム場関係を規制しようという方向で進められているもようで、今後の動きが注目されるところである。ただそれらの条例で言うゲーム場（遊技場）はほとんどの場合、メダルゲーム場を意味しており、しかもその規制内容は四十八年十二月に当業界の自主規制として制定された「メダルゲーム場運営基準」とほぼ同様のものであるだけに、同基準を遵守していれば問題はないとも言える。しかしながらゲーム場が〝有害〟環境のひとつとされる実例があることから、依然問題点を残していると言える。そこで今回はゲーム場に関係した条例を抜粋（16めんから19めんまで）しておいた。

青少年条例は、青少年の保護、健全育成などを目的として地方自治体によって制定されているもので、規制事項の主なものとしては有害な興行、広告物、図書、玩具の観覧、販売の制限——などがあげられるが、いくつかの県条例では、有害遊技機による遊技制限、射倖心誘発行為の禁止（有害遊技の制限）などの事項などゲーム場に対する規制も行なわれている。

長野を除く四十六都道府県の条例で、遊技(場)という語句のある条例が約半分の二十四あり、そのうち遊技（場）の規定が比較的はっきりしているのは条例の施行規則を含めて十四もある。また条例で射倖心誘発行為の禁止を規定しているのは青森など十八である。その内容も、遊技（場）と関連して規定しているものや、単に行為の禁止事項としているものなど色々である。深夜における興行場等への立入制限についての規定も北海道など二十の都道府県で定めている。なお、深夜については、各都道府県により、午後十一時から翌日の日の出時までとする、午後十一時から翌日の午前四時までとする、午後十一時から翌日の午前五時までとする——の三通りの解釈がなされている。また有害施設等の入場制限では、遊技場およびゲームセンターと関連して規定している条例が十一となっている。

ゲーム機（場）と射倖心

遊技（場）については、例えば富山県青少年保護育成条例では有害遊技の規定として「遊技機に用いる機械又は器具の遊技方法等からみて当該遊技機が著しく青少年の射倖心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがある」遊技と単に一般概念で規定しているところもあれば、栃木県青少年健全育成条例などのように「本来ギャンブル機具として製作され全く技術介入の余地がなく、しかも遊技の方法が青少年の一時の娯楽として遊技を楽しむ程度をこえ、射倖行為にたんできさせる結果を生じるおそれの強いもの」として、具体的に「スロットマシン、ロタミント、ジュピター等遊技者の判断、技術が介入する余地のない遊技機を使用し偶然性にたよりコインを取得する等のもの」とギャンブル機（メダルゲーム機）のひとつの基準を示したうえで、有害遊技の指定について、「遊技に関して青少年間のコインの売買行為、金銭濫費、盗み等の行為が派生し、又は、そのおそれが客観的に予想される場合がこれに当る」とする条例もある。

あるいは新潟県青少年健全育成条例では「遊技行為により青少年の射倖心を助長し、勤労意欲や勉学意欲を喪失するとともに遊技行為を行うために派生しやすい金銭乱費等の非行化を防止するため、すべての人に対する訓示規定を定めたものである」としたうえで「射倖心誘発行為の中でも、ぱちんこ屋やまあじゃん屋における遊技行為は風俗営業等取締法で、競輪、競馬、モーターボート競走はそれぞれ関係法令で営業者や主催者に対して遵守規定があるので、除くが、反面、風俗営業等取締法の適用を受けないラッキーボール遊技、メダルゲーム等青少年に関する禁止規定がないもの」も含むとして法による取締りの対象外になっているものをここでカバーしている。また青森県青少年健全育成条例では「青少年の粗暴性又は残虐性を助長し、かつ阻害する遊技機」としてデスレース（殺人）ゲームなどをあげ、それは「一般社会人の常識から判断して、青少年に対し心理的に、暴力的、反道徳的、闘争的又は残虐的な意識をうえつけ、あるいは、青少年に対し犯罪の手段方法等を示し、その実行をあおる性質を有する遊技機をいう」との解説を加え、さらに「青少年の金銭の濫費につながるおそれのある遊技機」として「スロットマシン、ロタミント、ルーレット、インベーダーゲーム等が該当する」とメダルゲーム機のほかTVゲーム機（この場合は異常なブームになったものを意味すると思われるが）も有害遊技の対象にあげ、それらは「本来ギャンブル機具として製作され、その遊技の方法が青少年の一時の娯楽として遊技を楽しむ程度を超えるおそれのある遊技機、及び青少年の射倖心をあおり、金銭の支払いが伴なう遊技機をいう」と解説している。また長崎県少年保護育成条例施行では、「遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技」とし、いわゆる〝子ども用〟〝大人用〟を問わずメダルゲーム機はすべて有害遊技機と規定している。

射倖心を誘発する行為の禁止については、遊技と関連させて遊技場または射倖心をそそる遊技機の設置行為とからめて規定した条例がほとんどである。射倖心をそそる行為に関する条例を制定しているのは次の十八県である。青森県、岩手県、福島県、栃木県、神奈川県、新潟県、富山県、石川県、静岡県、三重県、滋賀県、岡山県、広島県、山口県、高知県、福岡県、長崎県、大分県で、射倖心誘発は青少年の健全な育成を害するとしている。

深夜営業店への立入禁止

深夜における興行場等への立入制限については、深夜の規定が少し違うだけで、条例の内容はほとんど同じである。例えば岡山県青少年保護育成条例は、「青少年の深夜外出を未然に防止するとともに、あわせて夜間における非行の『たまり場』を一掃するため」に深夜の立入制限の規定が設けられており、その規定の対象は「硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの」として、ここで言う「遊技機」とは子ども用につくられている電車、自動車、動物をかたちどった乗り物などすべての硬貨作動式の遊技機、乗物機が深夜にあってはその対象になっている。このほか同条例では『施設を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の打撃練習、ゴルフの練習、たまつき、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの」も対象としている。その「『興行又は営業の場所』は、屋内のみならず屋外も含まれ、遊技機が店頭、公園、遊園地等の屋外においてある場合や、百貨店、スーパー、旅館、ドライブイン等に設けられているゲームコーナー等一区画を設けている場合は、その区画が営業所となる。なお、電源を切ってあったり、タイマーが付けられて遊技が不可能な状態にされている遊技機のある場所はこれに該当しない」としている。ここではゲーム場のほかシングルロケーションであっても、一定の〝区画〟を設けて機械を設置している場所はすべて規制の範囲内に入っている。同様に和歌山県青少年健全育成条例では、「硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技をさせるもの」として、「遊技の結果に応じてメタル又はチップが払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする」と規定している。

また東京都青少年の健全な育成に関する条例では、「深夜において営業を営む場合」について、通常は午後十一時に終了するような営業の形態であって、たまたま営業時間が深夜に及んだ場合について、「入場時において、すでに退場時間が午後十一時以降になることが予想される場合もあるので、午後十一時前に相当な時間をおいて掲示することが適当である」としている。

各条例では主にメダルゲーム機およびメダルゲーム場に対しての規制がほとんどで、とくに管理者のはっきりしないシングルロケやシングルロケに設置の〝子ども用メダルゲーム機〟などは、〝有害〟環境の対象となり問題視されていることがわかる。なお詳しくは各都道府県の主管部局まで。

青少年条例制定年月日と名称、関連事項の有無

都道府県	最終改正	施行	名称	遊技関係条例の有無	射倖心誘発行為の禁止	深夜における興行場等への立入制限	有害施設等への入場規則
北海道	53・3・31	53・7・1	北海道青少年保護育成条例	◎		○	
青森県	54・12・24	55・4・1	青森県青少年健全育成条例	◎	○	○	
岩手県	54・12・21	55・7・1	青少年のための環境浄化に関する条例	○	○	○	○
宮城県	52・7・29	52・11・1	宮城県青少年保護条例				
秋田県	53・10・5	54・1・1	秋田県の青少年の健全育成と環境浄化に関する条例				
山形県	54・3・26	54・10・1	山形県青少年保護条例				
福島県	53・3・30	53・10・1	福島県青少年健全育成条例	○	○	○	○
茨城県	56・3・28	56・7・1	茨城県青少年のための環境整備条例				
栃木県	51・7・6	52・1・1	栃木県青少年健全育成条例	◎	○	○	◎
群馬県	52・12・26	53・4・1	群馬県青少年保護育成条例				
埼玉県	53・4・1	53・7・1	埼玉県青少年愛護条例				
千葉県	46・10・25	46・10・25	千葉県青少年健全育成条例				
東京都	39・8・1	39・10・1	東京都青少年の健全な育成に関する条例	○		○	
神奈川県	53・10・14	54・1・1	神奈川県青少年保護育成条例		○		
新潟県	52・3・31	52・7・1	新潟県青少年健全育成条例	◎	○	○	○
富山県	52・3・25	52・10・1	富山県青少年保護育成条例	◎	○		○
石川県	53・10・11	54・4・1	石川県青少年健全育成条例	◎	○	○	○
福井県	54・12・25	55・3・1	福井県青少年愛護条例				
山梨県	52・12・22	53・4・1	青少年保護育成のための環境浄化に関する条例				
長野県	（長野市）		（制定予定なし、行政指導による）				
岐阜県	54・3・22	54・7・1	岐阜県青少年保護育成条例				
静岡県	53・7・20	53・8・1	静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例	○	○	○	
愛知県	54・10・24	55・1・1	愛知県青少年保護育成条例				
三重県	57・7・2	57・11・1	三重県青少年保護育成条例		○		
滋賀県	52・12・23	53・4・1	滋賀県青少年の健全育成に関する条例	◎	○		○
京都府	56・1・9	56・4・1	青少年の健全な育成に関する条例	◎		○	
大阪府	39・10・24	39・10・24	大阪府青少年保護条例				
兵庫県	48・3・31	48・5・1	青少年愛護条例				
奈良県	51・12・22	52・4・1	奈良県青少年の健全育成に関する条例	○		○	
和歌山県	53・10・19	54・2・1	和歌山県青少年健全育成条例	◎		○	
鳥取県	55・12・25	56・4・1	鳥取県青少年健全育成条例				
島根県	53・7・14	53・8・1	島根県青少年の健全な育成に関する条例				
岡山県	52・6・16	52・9・16	岡山県青少年保護育成条例	◎	○	○	○
広島県	54・3・13	54・7・1	広島県青少年健全育成条例	○	○	○	
山口県	52・7・30	52・10・1	山口県青少年健全育成条例		○		
徳島県	52・12・24	53・4・1	徳島県青少年保護育成条例				
香川県	55・3・31	55・6・1	香川県青少年保護育成条例	◎		○	○
愛媛県	54・3・16	54・3・16	愛媛県青少年保護条例／愛媛県自動販売機の適正な設置及び管理に関する条例	○		○	
高知県	52・12・22	53・4・1	高知県青少年保護育成条例		○		○
福岡県	53・12・25	54・3・1	福岡県青少年保護育成条例／青少年に有害な文書図画の自動販売機による販売の規制に関する条例	○	○		
佐賀県	56・10・8	57・2・1	佐賀県青少年健全育成条例	◎		○	
長崎県	56・4・1	56・7・1	長崎県少年保護育成条例	◎	○	○	
熊本県	52・3・30	52・5・1	熊本県少年保護育成条例	◎		○	
大分県	54・10・1	55・1・1	青少年のための環境浄化に関する条例	○	○		○
宮崎県	52・7・28	52・12・20	宮崎県における青少年の健全な育成に関する条例				
鹿児島県	53・3・29	53・7・1	鹿児島県青少年保護育成条例				
沖縄県	54・9・29	55・1・1	沖縄県青少年保護育成条例	○		○	

資料・青少年条例
（ゲーム場との関連分を抜粋）

北海道青少年保護育成条例

（深夜における興行場等への立入りの禁止）

第一二条　2　興行者及び設備を設けて客に遊戯またはスポーツを行わせる営業であって規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜において、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

(2)　興行者等は、深夜において営業を営む場合は、知事の定めるところにより、当該営業の場所に、青少年の入場を禁止する旨の掲示をしなければならない。

青森県青少年健全育成条例

（遊技機営業）

第一六条　遊技機を設けて客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条に規定する風俗営業（以下「風俗営業」という。）を除く。）を営む者は、遊技機の構造及び当該遊技機による遊技の方法から見て、当該遊技による遊技が青少年の粗暴性又は残虐性を助長し、かつ、青少年の健全な育成を阻害するおそれがあると認められるときは、青少年に当該遊技機による遊技をさせないように努めなければならない。

2　遊技機を設けて客に遊技をさせる営業（風俗営業を除く。）を営む者は、青少年にその営業場所において遊技機による遊技のための金銭の濫費をさせないように努めなければならない。

（深夜興行等）

第一九条　興行を行う者又は設備を設けて客に遊技若しくはスポーツをさせる営業（風俗営業を除く。）を営む者は、深夜（午後一一時から翌日の日の出の時までをいう。以下同じ。）において、正当な理由がある場合を除き、その営業場所に青少年を客として立ち入らせないように努めなければならない。

（岩手県）青少年のための環境浄化に関する条例

（非行誘発行為の抑制）

第九条　何人も、青少年に対し次に掲げる行為をしないように努めなければならない。

(3)　善良の風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

(4)　射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

(6)　深夜（午後一一時から翌日の午前四時までの間をいう。以下同じ。）に正当な理由がなく興行場、遊技場等に立ち入らせること。

福島県青少年健全育成条例

（非行誘発行為の防止）

第二三条　何人も、青少年に対し次の各号に掲げる行為をしないよう努めなければならない。

(2)　善良な風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

(3)　射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

(6)　深夜（午後一一時から翌日の午前四時までをいう。以下同じ。）正当な理由なく興行場、遊技場等に立ち入らせること。

茨城県青少年のための環境整備条例

（業者の責務）

第四条　物品の販売又はサービスの提供を業とする者は、その営業に関し、自ら又は相互に協力して、青少年のためのよい環境をつくることに努めなければならない。

栃木県青少年健全育成条例

（営業者の自主規制）

第九条　3　前二項に規定するもののほか、物品の販売（自動販売機により物品を販売する場合を含む。）又はサービスの提供を業とする者は、相互に協力し、自主的方法を講じることにより、青少年の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（有害遊技の指定及び制限）

第一五条　知事は、遊技機を使用する遊技（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業の営業場で行う遊技を除く。）が遊技機の構造及び遊技の方法から著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、速やかに審議会の意見を聴いて当該遊技を青少年に有害な遊技として指定することができる。

2　遊技機を設置し、客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法第一条第7号に規定する営業を除く。）の営業者又は管理者は、前項の規定により指定された遊技（次項において「有害遊技」という。）を青少年にさせてはならない。

3　何人も、青少年に有害遊技をさせないように努めなければならない。

（深夜外出等の制限）

第二一条　3　興行を主催する者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業者は、深夜に興行又は営業を行う場合は、入場しようとする者の見やすい箇所に知事が規定で定めるところにより、深夜に青少年の入場を禁じる旨を掲示するとともに、当該興行又は営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

東京都青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場への立入りの制限等）

第一六条　興行場を経営する者及びその代理人、使用人その他の従業者並びに設備を設けて客にボーリング、スケートまたは水泳を行わせる営業を営む者（以下「ボーリング場等経営者」という。）及びその代理人、使用人、その他の従業者は、深夜（午後一一時から翌日午前四時までの時間をいう。以下同じ。）においては、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行場を経営する者及びボーリング場等経営者は、深夜において営業を営む場合は、当該営業の場所の入口の見やすいところに、東京都規則で定める様式による掲示をしておかなければならない。

神奈川県青少年保護育成条例

（射幸心誘発行為の禁止）

第六条　何人も青少年に対し、次の各号の1に該当する行為をさせてはならない。

(1)　ぱちんこ遊技

(2)　射的遊技

(3)　まあじゃん屋において行うまあじゃん遊技

(4)　その他競輪等で射幸心をそそるおそれのある行為のうち知事が定めるもの。

新潟県青少年健全育成条例

（非行誘発行為の防止）

第二二条　何人も、青少年に対し、次の各号に掲げる行為をしないよう努めなければならない。

(2)　正当な理由がある場合のほか、深夜（午後一一時から翌日の日の出時までの時間をいう。）に外出させ、又は興行若しくは営業を営む場所に立ち入らせること。

(4)　射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

富山県青少年保護育成条例

（有害遊技機の指定等）

第一二条　知事は、遊技に用いる機械又は器具（以下この条において「遊技機」という。）の遊技の方法等からみて当該遊技機が著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、当該遊技機を青少年に有害な遊技機として指定することができる。

2　遊技機を設置して客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を除く。）の営業者又は管理者（以下「営業者等」という。）は、当該営業の場所に前項の規定により指定された遊技機（以下この条において「有害遊技機」という。）を設置しているときは、当該遊技機により遊技をしようとする者の見やすいところに当該指定のあった旨及び青少年の有害遊技機の使用を禁止する旨の掲示をしなければならない。

3　知事は、営業者等が有害遊技機を設置している場合において青少年に当該有害遊技機により遊技をさせているときは、当該営業者等に対し、青少年の健全な育成を図るために必要な勧告を行うことができる。

4　知事は、前項の規定による勧告を受けた者がその勧告に従わないで青少年に有害遊技機により遊技をさせているときは、青少年の健全な育成を図るために必要な措置を命ずることができる。

5　何人も、青少年に有害遊技機により遊技をさせないように努めなければならない。

石川県青少年健全育成条例

（有害遊技機の指定及び使用の制限）

第一八条　知事は、遊技に用いる機械又は器具（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業の営業所に設置されている機械及び器具を除く。以下「遊技機」という。）が遊技の方法からみて次の各号の一に該当すると認めるときは、当該遊技機を青少年に有害な遊技機として指定することができる

(1)　著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのあるもの

(2)　著しく青少年の粗暴性又は残虐性を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのあるもの

3　遊技機を設置し、客に遊技させる営業の営業者又は管理者（以下「遊技機設置営業者等」という。）は、第1項の規定により指定された遊技機（以下「有害遊技機」という。）を青少年に使用させてはならない。

4　有害遊技機を設置している遊技機設置営業者等は、当該有害遊技機を使用しようとする者の見やすい場所に、第1項の規定による指定のあった旨及び青少年の使用を禁止する旨を掲示しなければならない。

（深夜における興行場等への入場の制限）

第二四条　興行を主催する者又は遊技機設置営業者等は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に青少年を入場させてはならない。

2　興行を主催する者又は遊技機設置営業者等は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に入場しようとする者の見やすい場所に、青少年の深夜における入場を禁止する旨を掲示しなければならない。

静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例

（射幸心を誘発する遊技場への立入禁止）

第一三条　保護者は、その監護する青少年に対し、ぱちんこ屋、スマートボール場、射的場、まあじゃん屋その他の遊技場で設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせるものに入場させないように努めなければならない。

（深夜外出の制限等）

第一六条　3　興行者が深夜において興業を行なう場合は、知事の定めるところにより、入場しようとする者の見やすい箇所に青少年の入場を禁ずる旨を掲示し、当該興行を興行している場所に青少年を入場させてはならない。

三重県青少年保護育成条例

（場所の提供等の禁止）

第一六条　何人も、次に掲げる行為が青少年に対して行われ、又は青少年が行うことを知って、場所を提供し、又はあっせんしてはならない。

2　とばくに類似した行為であって青少年に射こう心をおこさせるおそれのあるもの

滋賀県青少年の健全育成に関する条例

（有害遊技の制限）

第一八条　遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を営む者を除く。次項において同じ。）およびその管理者は、青少年に射幸心を誘発するおそれのある遊技機により遊技をさせないように努めなければならない。

2　知事は、遊技機の構造および遊技の方法が著しく青少年の射幸心を誘発し、または助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者またはその管理者に対して、青少年の立入り禁止または遊技方法の改善その他必要な措置を命ずることができる。

（京都府）青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場等への入場制限）

第二三条　興行を主催する者又は設備を設けて客に遊技を行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下この条において「興行者等」という。）は、正当な理由がある場合を除き、深夜においてその興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。

2　興行者等は、深夜において興行又は営業を行う場合は、規則で定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に、深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

青少年の健全な育成に関する条例施行規則

（深夜の入場を制限する営業の指定等）

第二条　条例二三条第1項の規則で定める営業は、次の各号に掲げるものとする。

(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの

奈良県青少年の健全育成に関する条例

（深夜興行等への立入りの制限）

第二八条　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業場に立ち入ろうとする者の見易い場所に、青少年の深夜における立入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

和歌山県青少年健全育成条例

（深夜興行等への立入禁止）

第二〇条　興行者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜（午後一一時から午前四時までの間をいう。以下同じ。）に営業を営む場合は、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、あらかじめ、規則で定めるところにより、当該営業の場所に入場しようとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における入場禁止する旨の掲示をしなければならない。

（指定施設等への立入禁止）

第二一条　次に掲げる営業で、青少年の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして知事が別に定めるものを営む者は、青少年を当該施設又は場所に立ち入らせてはならない。

(3)　設備を設けて客に遊技をさせる営業

2　前項の営業を営む者は、当該施設等に入場しようとする者の見やすい箇所に、青少年の立入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

和歌山県青少年健全育成条例施行規則

（深夜興行等の指定等）
第七条　条例第二〇条第1項に規定する知事が定めるものは、次に掲げる営業とする。
(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機（次条第3項に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの
(2)　設備を設けて客に水泳、スキー、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの
2　条例第二〇条第2項に規定する掲示は、深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了するまでの間、別記第4号様式によってしなければならない。

（施設等の指定）
第八条　3　条例第二一条第1項第(3)号の営業で知事が別に定めるものは、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。

岡山県青少年保護育成条例

（営業者等の自主規制）
第九条　図書を取り扱う業者、興行を主催する者、がん具、薬品類その他の物品を販売する者、広告物を掲示し、又は管理する者、遊技場を営む者その他営業を営む者は、相互に協力し、青少年の健全な育成を害さないよう自主的な措置を講じなければならない。

（深夜における興行場等への入場禁止）
第一三条　興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が別に定めるものを営む者（次項において「興行者」という。）は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。
2　深夜において興行又は前項の営業が行われる場合は、興行者等は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

（有害施設等への入場禁止）
第一四条　次に掲げる営業で、青少年の健全な育成を害するおそれがあるものとして知事が別に定めるものを営む者は、青少年を当該営業を営む施設又は場所に入場させてはならない。
(3)　設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業
2　前項の営業を営む者は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

岡山県少年保護育成条例施行規則

（深夜における入場禁止営業の指定等）
第五条　条例一三条第1項の知事が別に定める営業は、次に掲げるものとする。
(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの
(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の打撃練習、ゴルフの練習、たまつき、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの
2　条例第一三条第2項の規定による掲示は、深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了時までの間、様式第2号により行わなければならない。

（有害施設等の指定及び掲示）
第六条　条例第一四条第1項第(3)号の営業で知事が別に定めるものは、硬貨又はメタルを投入することにより作動し、遊技の結果に応じてメタルが払いもどされ、当該メタルを使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技を行わせるものとする。

広島県青少年健全育成条例

（遊技機による営業に係る自主規制）
第二二条　遊技機を設置して客に遊技をさせることを業とする者は、遊技機がその構造及び遊技の方法からみて、第一六条第(2)号に該当すると認めるとき又は青少年の射幸心を誘発し、若しくは助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、当該遊技機により青少年に遊技をさせないように努めなければならない。

（深夜営業に係る自主規制）
第二四条　興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業を営む者は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業を営む施設又は場所に青少年を入場させないように努めなければならない。

山口県青少年保護育成条例

（射幸心誘発行為の制限）
第八条　次の各号に掲げる営業所を経営する者は、青少年に対し、当該各号に掲げる遊技をさせてはならない。
1　ぱちんこ場におけるぱちんこ遊技
2　射的場における射的遊技
3　まあじゃん場におけるまあじゃん遊技
4　スマートボール場におけるスマートボール遊技

愛媛県青少年保護条例

（深夜における興行場等への立入りの制限）
第一三条　興行者及び設備を設けて客に遊戯又はスポーツを行わせることを業とする者（以下「興行者等」という。）は、当該営業の場所に深夜において青少年を立入らせてはならない。
2　興行者等は、当該営業の場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、深夜における青少年の立入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

香川県青少年保護育育条例

（深夜外出の制限等）
第一五条　3　興行を主催する者及び客に遊技またはスポーツをさせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、正当な理由がないのに深夜、当該興行または営業の場所に青少年を入場させてはならない。
4　興行者等は、深夜に興行または前項の営業を行う場合には、規則で定めるところにより深夜における青少年の入場を拒む旨を掲示しなければならない。

（有害施設への入場禁止等）
第十五条の二　次の各号に掲げる営業を営む者は、当該各号に掲げる営業の施設または場所に青少年を入場させてはならない。
(3)　設備を設けて客に遊技をさせる営業で規則で定めるもの
2　前項各号に掲げる営業を営む者は、規則で定めるところにより青少年の入場を拒む旨を掲示しなければならない。

香川県青少年保護育成条例施行規則

第六条　条例第一五条第3項に規定する規則で定めるものは、次に掲げるとおりとする。
(1)　硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動する遊技機（次項第2項に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの。
(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの
2　条例第一五条第4項の規定による掲示は、第5号様式により場内及び場外の見やすいところにしなければならない。

第七条　2　条例第一五条の二第1項第(3)号に規定する規則で定めるものは、硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動し、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払い戻され、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。
4　条例第一五条の二第2項の規定による掲示は、第6号様式により場内及び場外の見やすいところにしなければならない。

高知県青少年保護育成条例

（有害施設等への入場の規制）
第一七条　次に掲げる営業を営む者は、当該営業を営む施設又は場所に青少年を入場させてはならない。
(2)　設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業で規則で定めるもの
2　前号各号に掲げる営業を営む者は、規則で定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に青少年の入場を禁ずる旨の掲示をしなければならない。

福岡県青少年保護育成条例

（射幸心誘発行為の禁止）
第七条　次の各号に掲げる営業場を経営する者は、青少年に対し、当該各号に掲げる行為をさせてはならない。
(1)　ぱちんこ遊技場におけるぱちんこ遊技
(2)　射的遊技場における射的遊技
(3)　まあじゃん屋におけるまあじゃん遊技
(4)　スマートボール遊技場におけるスマートボール遊技
(5)　その他射幸心をそそるおそれのある行為のうち、知事が審議会に諮って指定したもの

福岡県青少年保護育成条例施行規則

（遊技場の掲示）
第五条　条例第七条に規定する営業場を経営する者が青少年の遊技を禁止する旨の掲示をするときは、様式第4号により場外入口の見易い所に見易い方法でしなければならない。

佐賀県青少年健全育成条例

（深夜興行等への立入禁止）
第二一条　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜に興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行又は営業を行う場所に青少年を立ち入らせてはならない。
2　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜に興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行又は営業を行う場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における立入りを禁ずる旨の掲示をしなければならない。

長崎県少年保護育成条例

（深夜興行場等への入場禁止）
第一四条　興行を行う者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜、当該興行又は営業の場所に少年を入場させてはならない。
2　興行者等は、深夜、興行を行い又は営業を営む場合は、規則で定める標識を、当該興行又は営業の場所の入口に掲示しなければならない。

（特定施設等への入場禁止）
第一五条　次の各号に掲げる営業で少年の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして規則で定めるものを営む者は、当該営業の施設又は場所に少年を入場させてはならない。
(3)　設備を設けて、客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業
2　前項の営業を営む者は、規則で定める標識を、当該営業の施設又は場所の入口に掲示しなければならない。

（場所の提供又はあっせんの禁止）
第一七条　何人も次の各号の一に掲げる行為が少年に対してなされ、又は少年がこれらの行為を行うおそれがあることを知って、場所の提供又はあっせんをしてはならない。
(2)　射幸的行為

長崎県少年保護育成条例施行規則

（深夜営業の指定等）
第一〇条　条例第一四条第1項に規定する営業は、次の各号の一に掲げるものとする。
(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機（条例第一五条第1項第(3)号に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの
(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング、アーチェリー等を行わせるもの
2　条例第一四条第2項（深夜における興行者等の掲示義務）に規定する標識は様式第6号によるものとし、その掲示は深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了するまでの間とする。

（特定施設等に係る営業の指定等）
第一一条　3　条例第一五条第1項第(3)号の営業とは、スロットマシン、ロタミント等客の射幸心をそそるおそれのある遊技機で、かつ、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。

熊本県少年保護育成条例

（深夜興行等への立入禁止）
第八条　興行者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、午後一一時から翌日の午前五時までの間（以下「深夜」という。）において、当該営業の場所に少年を立入らせてはならない。
2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、入場しようとする者の見やすい箇所に、規則の定めるところにより、少年の立入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

（大分県）青少年のための環境浄化に関する条例

（有害遊技機の指定及び遊技の制限）
第一二条の二　何人も、青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがある遊技機による遊技を青少年にさせないように努めなければならない。
2　知事は、遊技機による遊技が青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を有害遊技機に指定することができる。
4　客に遊技機による遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を除く。）を営む者は、当該営業の場所において、第2項の規定により指定された有害遊技機を設置しているときは、青少年にその有害遊技機による遊技をさせてはならない。

沖縄県青少年保護育成条例

（深夜における興行場等への立入禁止）
第一一条　興行者及び客に遊戯又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、当該営業の場所に、深夜において青少年を立ち入らせてはならない。
2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、当該営業の場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における立ち入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

時計しかけのハート芸人 連載⑭

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲
（題字・遠藤嘉一）

嘉一をめぐる業界の人たち①

第二世代と嘉一

サクラ娯楽・若田部元幸、関西娯楽・土井照子、土井産業・土井清一、東洋娯楽機・山田俊夫、山田收男、岡本製作所・岡本明三郎、明昌特殊産業・岡本昌明、昭和鉄工・森政行、コインゲーム・松永光司、朝日科学模型遊園・佐原十郎……これらの人々は、戦前にアミューズメント産業に関わり、それぞれ会社を創設した業界人の子どもである。

いま彼らを便宜上〃業界第二世代〃とよぶことにする。

列記した彼らの父親たちは、戦前に嘉一と何らかの交流があった人々である。

嘉一と直接結びつく第一世代のほとんどが逝去している現在、嘉一の言葉からしかその交流ぶりをうかがい知ることはできない。

しかし第二世代の人々が語る断片的な〃父親と嘉一〃、あるいは嘉一の想い出は、当時の彼らを彷彿とさせるに充分である。

たとえば、若田部元幸が父親の繁之助に同行して松屋スポーツランドへ行った時に「坊主（ぼうず）きていたのか。ほら駄賃だ」と、嘉一から小遣い銭をもらっていた思い出があるように、間接的であれ直接的であれ誰もが嘉一の影響を受けている。

それがたとえ第一世代である父親からの影響だとしても、娯楽機産業の基礎を築き上げた嘉一の存在を欠かすわけにはいかない。

岡本製作所の岡本明三郎も、少年時代に両親からたびたび嘉一の話をきかされたひとり。その話しの中で特に印象に残っているのは、

「遠藤さんは、いろいろな機械を生み出す人だ」

という言葉である。

また関西娯楽の土井照子は、父親（土井万蔵）の関係で、若かりし頃の遠藤嘉一と何度か接する機会を持ったひとりである。当時を回想して照子は、

「ダンディーでさっそうとして、とてもステキな人でした。いわば憧れでしたね」

と語っている。

立場を変えて遠藤嘉一からいうと、東洋娯楽の草創期、父親の貞一とともに荒川遊園の営業を手伝っていた山田俊夫、収男兄弟、野球ゲームやピンボール類の製作を嘉一の下請として行っていた父親（松永泰助）をもつ松永光司、彼らは今と比ぶべくもないほどに若かった。いや幼かったというべきか……。

「今は皆さん立派に成長され、それぞれの分野で活躍されています。本当に結構なことだと思いますよ」

と語る嘉一の表情は、柔和で優しさに満ちている。

岡本之治

土井万蔵

奇人変人!?

嘉一のアミューズメント産業に果した役割は、技術・機械考案のいわゆるハード面から、業界を形成し、第二世代にまで影響を与えた精神面のソフトウェアに至るまで、きわめて幅広く大きい。

現在の娯楽機産業は遠藤嘉一の存在なしではあり得なかった——と書けば誇大に過ぎるだろうか。いやそれぐらいでは、まだまだ嘉一の功績を正当に評価したとはいえない。

たとえば岡本明三郎はその父・之治が娯楽機の仕事を始めた時、

「〃遊び〃を仕事にしていて、こども心に随分いやな思いを抱いていたことを憶えています」

と評している。もちろんその思いは、戦後、国民の間に娯楽が定着することによって「オヤジはいい仕事を残してくれた」に変わるのであるが……。

第二世代の岡本明三郎にして〃遊び〃を仕事にすることの肩身の狭さ、辛さは随分強烈なものがあった。

第一世代、それも同業者が皆無に等しい中で営々と娯楽機の創造に打ち込んできた嘉一の心情は察してあまりある。

同じ第一世代の山田貞一、若田部繁之助、森周一たちが、東京・浅草駒形の嘉一の店（日本自動機娯楽機製作所）を見て、「奇妙な店だ」と感じとった以上に、当時の人々から見れば嘉一の存在は不可解だったに違いない。

いや、少し言葉は適切ではないかもしれないが、当時の嘉一は他人に〃奇人変人〃にさえ映っていたのではないか。

軍部が権力を握り、財閥が大きな利益をあげている一方で、家が貧乏で米が買えず昼の弁当を持参できない小学校の生徒が、農漁村だけで二十万人もいた（昭和七年の文部省調査）時代である。

そんな食べることさえおぼつかない時代に、嘉一は自動木馬や豆自動車などの娯楽機械の開発製造に打ち込んでいたのである。

言葉をかえていえば、〃遊ぶ〃ことが罪悪視されていた時代に、遊びを生み出す機械をつくっていた。

そこにも嘉一の偉大さが感じとられると考えられる。

岡本之治との出合い

ここで業界の貴重な証言、あるいは資料となるであろう戦前の幾つかのエピソードを紹介しておく。

嘉一が宝塚新温泉に設置されている輸入物の遊戯機械をきっかけに本格的に娯楽機の製造に取り組んだのは昭和二年頃。

大阪・南の大和町に店を構え、宝塚新温泉に木馬などを納めている嘉一に、ひとりの訪問者があった。

自分のつくった力試し機を買ってくれというのだ。その商品を見ると、宝塚にある力試し機とそっくりである。いわば今でいう〃コピー物〃だ。

それが遠藤嘉一と岡本之治の出会いである。

岡本之治もまた嘉一と同じく、技術屋で、機械それもメカニカルな構造を持つものをいじくっているのが好きな性質だったらしい。

岡本明三郎によれば、之治はアメリカから一台の力試し機を輸入して、それをバラバラに分解して構造その他を真似て、幾つかの力試し機をつくったという。

現在のようなコピーを禁ずる風潮が強くなかった時代のことである。洋風化を取り入れる気風が盛んな頃であったし、あらゆるモノがコピーすることによって新たな命を吹込まれていた。

いや正確には、物真似は悪いとする概念は漠然と存在していたのかもしれない。しかし、当時アミューズメント産業を志す者にとって、輸入物の機械ははるかに手の届かないシロモノであった。

嘉一のように自動販売機の延長線上で娯楽機械に関わったのならまだしも、異業種から参入した者にとって〃コピー〃は無理からぬ話しであった。

その意味で、当事の業界関係者の間に「宝塚新温泉の遊戯機を見ておけ」という言葉が、半ば合い言葉のようになっていた。

力試し機以後、嘉一と之治の関係は、機械や部品の売買を行なうだけでなく、人間的な側面でのつき合いを持つようになる。

岡本明三郎によれば、

「父・之治の口から出るのは遠藤さんのことばかりでした」というぐらいに深いつき合いだったという。

また嘉一が考案した自動木馬についても、戦前に金属製のものがつくられていたとのことである。この木馬ならぬ〃鉄馬〃を製作したのは、嘉一か岡本之治かのどちらかであるという。

現在の生駒山上飛行塔

建造中の生駒山上飛行塔

土井万蔵との出会い

我が国の大型遊戯機の父で、嘉一も「大型機を手がけたのは土井さんが最初です」と認めている土井万蔵との関りは、大正末期にさかのぼる。

看板兼用菓子自動販売機で一躍全国的に名声を高めた嘉一を万蔵が訪れたことから始まった。

もっとも運動器具（主として木製）を製作していた関係で、万蔵は嘉一の兄である左一と何らかの関りを持っていたと思われる。左一は嘉一が大阪に出てくる以前から大工として一家を成していたのである。弟・百治によれば、「土井万蔵さんを嘉一に紹介したのは兄・左一でした」ということである。

土井万蔵といえば、我が国初期の遊戯施設として有名な奈良の生駒山頂の飛行塔。生駒山頂の飛行塔の建設年度については諸説まちまちだが（生駒山上遊園地の資料では昭和四年建設）、嘉一によれば昭和七年高島屋大阪南海店（現高島屋大阪店）が開店した時にはまだ建設されていなかったという。

News From HARVARD UNIVERSITY

"TVゲーム有用論" ハーバード大学で討議 広く全米にアッピール

ジョイスティックは未来社会開く魔法の杖——との結論に

米国の名門校として有名なハーバード大学（マサチューセッツ州ケンブリッジ）で、五月二十二日から三日間、「TVゲームと人類の進歩」と題する会議が開かれ、各方面の専門家がTVゲームの有用性と、少年非行との無関係性を広く全米にアッピールする結果となり、米国AM業界は歓迎の声をあげている。

この会議はハーバード大学内のハーバード大学院教育科が主催したもので、アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、レイ・カサール会長）が四万ドルを寄贈してプロモートして実現した。会議自体はシンポジウムの形式で進められ、基本的にはTVゲームの有用性とその具体的意義が、教育的見地から論じられるものとなった。

約二百人の専門家が参加したこの会議での、主な講師は次のとおり。南カリフォルニア大学の専任講師、デービッド・ブルックス氏。カリフォルニア大学ロサンゼルス分校（UCLA）の心理学教授、パトリシア・グリーンフィールド氏。マサチューセッツ工科大学（MIT）の研究所員、シルビア・ウィア氏。カリフォルニア州オークランドにあるミルズ大学の教育学部長、エドナ・ミッチェル氏、カリフォルニア州パロアルトで頭脳傷害者を扱う心理学者、ウィリアムズ・リンチ氏。カンザス大学の特別教育科教授、ジェリー・チャフン氏。ハーバード医科大学のスチーブン・レフ氏。ハーバード大学院のガットマン図書館長、イナベス・ミラー氏。

冒頭の講演は心理学者ロバート・ケーガン氏が、「ドンキーコング、パックマン、そして生活の意義——リバーシティにおける通常の反応」と題して行ない、スタートした。

デービッド・ブルックス教官は、TVゲームが青少年にいかなる影響を与えているかについて、TV番組のトークショーに出演したり、またいくつかの裁判の証人ともなっている。同氏はこの会議で、アーケードゲーム場にたむろする十歳から十八歳までの青少年九百七十三人を調べた結果を披露した。それによると、ゲーム場に来る大多数の青少年たちは、学校を休んだりしないし、ドラッグ（麻薬）を使ったりしないし、そこで一週間に八時間も過ごしたりはしていない。ブルックス氏はその広範囲にわたる調査分析のまとめとして、「マスメディアが指摘している危険性を、アーケードゲーム場はなんら与えていない」と結んだ。

エドナ・ミッチェル部長は、家庭用TVゲームセットを買った二十の家庭での調査をもとに、これらのゲームが子どもたちの学業になんら害を与えていないという家族の実感を伝えた。またこの調査で対象となった四〇％の家庭では、家庭用TVゲームがむしろ子どもたちの成績を改善させている、との結果など述べている。さらに彼女は、これらの家庭では家族じゅうが共にゲームを楽しみ、家庭の安定に一役買っていると述べている。

グリーンフィールド教授は、子どもたちがこれらのTVゲームを通して、どれほどさまざまな行為をシミュレートし、コンピューターと相互に反応し合うかということを理解するだけでなく、同様にそれらをす早く見抜く鋭い直観力すら身につけていることを強調した。つまり子どもたちは、テレビ番組でだらだら時間をつぶすことより、TVゲームでの活動に参加することで、より積極的に、より活発に、そしてより理解力を強めつつある——と述べている。

これらの講演を総合すれば、TVゲームは目と手をいっしょに使う点で身体的な改善を行なうだけでなく、これらで遊ぶことによってさまざまな変化に対応できる総合的な理解ー直観力を養う、ということになる。アタリ社のアラン・ケイ技術主任は、TVゲームの操作レバー（ジョイスティック）を未来社会を創り出す魔法の杖にたとえ、「TVゲームはコンピューターと並んで、新しい種類の動力学芸術であり、使用者の想像力によっていくらでも利用範囲を拡大できる。TVゲーム機はこれまで発明されたうちで最も重要なものである。なぜならそれらは私たちに、私たちのファンタジーをコントロールし増幅するのを許してくれているからである」と述べて、締めくくっている。

83年夏のCES（シカゴ）

家庭用ビデオゲームから今度はパソコン市場拡大

米国の家庭用TVゲーム市場がパソコン指向を強めていくなか、今夏のコンシューマー・エレクトロニクスショー（略称CES）は、大盛況のうちに開催された。

これは夏はシカゴで、冬はラスベガスで年二回開かれているもので、シカゴでは第十七回、通算では二十八回になる。出展内容はオーディオ、ビデオ、パソコンなど一般消費者（コンシューマー）市場対象の電子機器の総合ショー。今回は会場をマコーミックパレスからコンラッドヒルトンホテルなど数ヵ所に広げ、その結果千二百社以上（昨年は千五十六社）もの出展社の要望に応じた。展示会は六月五日から八日まで開かれ、登録入場者数は八万人以上となった。

家庭用TVゲームは二年前から爆発的なブームとなり、この分野が毎年CESでの花形になってきたが、パーソナル・コンピューター（パソコン）分野でコンパクト化、低価格化が進行し、家庭用TVゲームのユーザーたちもパソコンへと移行しつつある。とくにパソコンの低価格化は驚くべき速度で進み、家庭用TVゲームメーカーのコレコ社が、キーボードつきパソコン本体と、プリンター、磁気テープ用外部記憶装置など周辺機器とのセットで六百ドルという従来の半値以下のパソコンセット「アダム」を発表し、テキサス・インスツルメント（TI）、IBM、アップル、コモドールなどの先発パソコンメーカーたちを驚かせた。

家庭用TVゲームのトップメーカー、アタリ社もCESでパソコン四機種を発表したが、うち「6OOXL」はキーボードつきパソコンで百九十九ドル。プリンターなどのセットにすると、コレコ社と同じ六百ドル程度で買えるというもの。さらにマッテル社も同様に低価格パソコンの発売を予定している。

これらの状況は、もちろんカートリッジ式家庭用TVゲーム市場が壊滅したというわけではないが、カートリッジ式ではもはや満足せずより高度なゲームやその他のコンピューター利用へと消費者の指向が変化していることと、まさにパソコン自体が家庭用TVゲームセットと並ぶぐらいに低価格化が進行したことを意味している。つまり家庭用TVゲームを含む、ホームパソコン（あるいはホビーパソコン）市場へと拡大してきていることを示しているわけだ。これはカートリッジ式に固執しているメーカーにとっては致命的な状況でもある。

米国ではTVゲームの視聴覚著作権が確立しており、業務用TVゲームから家庭用へのライセンス（許諾）方式も安定している。従ってゲーム専用からホビーパソコンへの移行は、カートリッジ式からテープ、ディスク方式へとTVゲーム自体の市場ないし種類を広げることであり、家庭用TVゲームからパソコンという基本的な動きが注目される。

米・初の試みとして別の観点から

家庭用電子機器展

シカゴで11月3～6日に

米国で今秋、初の「ホーム・エレクトロニクスショー」が十一月三日から四日間、シカゴ郊外アーリントンハイツの展示会場で開かれる。

これは家庭で用いられる電子機器に焦点を当てたもので、まったく初の試み。米国ではすでにケーブルTV（CATV）もかなり発達してきており、こうした通信技術のほか、電子ゲーム、ホーム・コンピューター、ビデオ・オーディオシステムなどの最新技術を一堂に集めて見せることになる。なお主催者はシカゴに本社のあるリンカーン・マーチャンダイジング社のトレードショー部門。

今秋AMOAはニューオーリンズで10月28～30日に

恒例の米・AMOAエキスポは今年ニューオーリンズのリバーゲイト展示場をショー会場として十月二十八日から三日間開かれる。同ショーは世界的な規模と内容を誇るもので、これまでシカゴで開かれてきた。

なお来年以降はまたシカゴで開かれる。八四年十月二十五日から三日間、八五年十月三十一日から三日間、いずれもシカゴのハイアット・リージェンシーホテルで。今年のショーテーマは"誇りある産業の反映"である。

フランス、G機を禁止

ギャンブル機禁止の新法で、罰則も盛り込む

フランスでギャンブル機の製造、販売、オペレーションが、このほど全面的に禁止となった。

これは五月から六月にかけて実施となったもので、正式には「ギャンブル機禁止法」がフランス国会で制定され、公布、施行されたことになる。

その内容はフランスにおいて、スロットマシンなど偶然性を基本にしてなんらかの賞金を与えるようなギャンブル機（いわゆる風営遊技機＝AWP機を含む）を製造または輸入、販売、オペレートした者は六ヵ月以下の禁錮または三万フラン以下の罰金に処す——というもの。

フランスではもともとギャンブル機禁止法（一九三七年）で、あらゆるギャンブル機が禁じられているが、かげで組織暴力団などが営業を続けていた。ミッテラン政権になってからフランス政府は財源難を理由にギャンブル機に課税することになり（八一年十一月決定、八二年一月実施）、ギャンブル機は課税対象になる形で陽の目を見たことになり、にわかにその市場は活発になった。こうして同国内に、八一年末ギャンブル機は一万五千台だったのが、八二年末には三万台に倍増、今年に入ってからは四ヵ月で二万五千台増加し、五万五千台にもはね上ってきた。こうしてギャンブル機が急増するにつれて、組織暴力団の資金源としての比重も増し、これをめぐる暴力団同士の抗争も激しくなってきた。

これらの状況からフランスのドフェール内務大臣はすでに昨年八月に、あらゆるギャンブル機の禁止という方針を打ち出し、政府提出の新立法を進めてきた（本紙第196号参照）。こうして四月二十日に新法が議会に提出され、五月中に成立したわけだが、それまでの間国内のあらゆるギャンブル機業者は、さんざんギャンブル機の販売で荒稼ぎしたことになる。

クレジット式のTVギャンブル機も当然新しいギャンブル機禁止法違反になるが、賭博の事実を立証しないかぎり普通のアーケードゲームと区別ができず、この点が現在取締り当局にとって最も頭を痛めている点になっているとのこと。しかし、それらのいわゆる"灰色機"もいずれすべてギャンブル機と認定されること間違いない、と見られている。

日本でもトップゲームが実証され

米国セガ社から

「ベースボール」を6月中旬発売

米・セガエレクトロニクス社からの写真のひとつ。同社による写真説明では「日本中どこでも見受けられる光景。ロケーションオーナーたちは、セガ社『チャンピオン・ベースボール』を並べるために他の伝統的なゲーム機を数多く片付けてしまった」となっている

Champion Baseball (Sega)

米国セガ社の子会社であるセガ・エレクトロニクス社（本社カリフォルニア州サンディエゴ、フォグルマン副会長）では、「日本でNO1のTVゲーム機『チャンピオン・ベースボール』を今夏向けに出荷する」と、かなり勢いづいて発表した。

同社からのニュースによると、日本で「チャンピオン・ベースボール」は「スペース・インベーダー」以来の大ヒットとなっており、すでに国内で一万五千台出荷済みで、六月末までに一万台追加出荷するほど、とのこと。これはこのTVゲームが他のゲームと異なりプレイヤーに戦略などを持続的に考えさせるゲームだから、と分析、米国でも大ヒット間違いなしという自信をつけている。もちろん日本では、本紙の「ベストヒットゲーム25」でも確かなように、トップをいぜん保っている。

米国では一人ないし二人用で、アップライト、シットダウン・テーブルの二タイプで出荷されるとしている。

「フォーチュン」サービス業500社

バリー社は42位

ディズニープロは57位で安定

米国の経済誌「フォーチュン」（タイムズ社発行、隔週刊）の"米国法人サービス業500"で、バリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ミューレーン会長）は四十二位となった。

これは同じ「フォーチュン」の"全米製造業500"（五月二日号）に続くもので、六月十三日号に掲載された。同誌では今年から"サービス業500"を設け、"製造業500"との区別化を図っており、"サービス業500"では①サービス業、②銀行、③金融業の各上位百社と、④保険業、⑤小売業、⑥運送業、⑦公益事業の各上位五十社の計五百社で構成されている。うち①サービス業は、放送、音楽、映画、ホテルなど狭義のサービス業に分類されるものが掲げられている。

同誌では近年、米国大企業の多くがサービス業種へ比重を移しつつあると指摘しており、そのため"製造業500"と区別して新しく本格的なランキングをした——としている。

AM業界に直接関わるバリー社は"製造業500"から"サービス業500"に移ってきた（本紙第214号参照）。同誌のランキングは売上げ高を基準にしているが、それによると八二年度、バリー社は約十二億五千四百万ドルの売上げ高で全米四十二位となった。同社はスロットマシンなどの製造のほか、TVアーケードゲーム機の製造（バリー・ミッドウェー社）、アーケードゲーム場の運営（アラジンズ・キャッスル）、遊園地経営（シックス・フラッグ）、カジノ経営（バリーパーク）などと、さらに最近ではスポーツクラブ経営を追加し、手広くレジャー産業を手がけている。なお純利益は約九千九十八万ドルで、二十一位と高い水準になっている。

ウォルト・ディズニー・プロダクション（WDP、本社カリフォルニア州バーバンク、ミラー社長）が売上げ高約十億三千万円で五十七位、純利益約一億九万ドルで十九位と、かなり高い収益効率を示している。

初のAGMAショーは来年

2月17～19日に

シカゴのエキスポセンターで

来春初めて開かれる米国AGMAショーの日時場所は結局、二月十七日から三日間、シカゴ市内のエキスポセンターに決まった。

米・AM機メーカーの団体であるAGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア、ジョー・ロビンズ会長）は、五月十九－二十日の総会で、初のAGMAショーを来春主催することを決めていたが、いつどこで催すかは未決定のままだった（本紙第215号既報）。

AGMAショーは"コインオプ・インダストリー・トレード・ショー"として来年二月十七－十九日、シカゴのエキスポセンターで初めて開かれることになった。会場となるエキスポセンターはシカゴのダウンタウン近くにあり、交通、宿泊ともに便利がよいとのこと。

このショーは総合的なAMショーであり、メーカー、ディストリビューター、オペレーター、ロケオーナーを含めた全業者が一堂に会することになるとのことで、展示会と併行して各種セミナーも開くとしている。

米法人CEO・高額所得者番付

WCI社

ロス会長は4位

バリー社の会長は47位へ急上昇中

昨年の米国企業経営者所得番付でトップになったワーナー・コミュニケーションズ社のスチーブン・ロス会長は、今年の番付で四位に下がったが、いぜん高水準を続けており、娯楽産業がいかに他産業と比較して収益率のよいものであるかを示している。

これは米国の総合雑誌「フォーブス」（フォーブス社発行、隔週刊）の六月六日号に掲載された恒例の特集によるもの。米国企業の経営責任者（CEO）自身の、前年度の報酬、株主配当を含めた個人所得をもとに、"フォーブス五百社"リストから八百八社分のCEOについてランキングしている。

この所得番付で昨年第一位の栄光に輝いたスチーブン・ロスWCI社会長は、八一年度所得約二千二百五十五万ドルから八二年度所得約三百六十八万ドルへと、約六分の一に所得は減ったが、第四位の地位で高水準を守った。WCI社は映画、音楽、TVゲームなど娯楽産業の総合企業で、アタリ社の親会社。その他AM業界関連分は次のとおり。

バリー・マニュファクチュアリング社のミューレーン会長は約百三十五万六千ドルで第四十七位（昨年二百五位）でかなり上昇してきた。米・セガ社の親会社であるガルフ&ウェスタン（G&W）社のブルードーン会長は約九十万四千ドルで百四十位（同四十五位）でかなり下落した。ウォルト・ディズニー・プロダクション（WDP）社のウォーカー会長は約四十五万二千ドルで四百三十二位（同四百二十二位）とほぼ前年並みとなった。

このほかパソコンメーカーのアップル・コンピューター社のマーククラ氏が五百六十三位に、また家庭用TVゲームメーカーのノース・アメリカン・フィリップス社のブルイニー氏が三百五十九位、マッテル社のスピア氏が五百四十五位に、それぞれランキングされている。

ヨーロッパAM通信

欧州の展示会 83年秋―84年

ヨーロッパ通信員
メアリー・オープンショー

展示会（トレードショー）は私たちの業界では大変重要な側面で、ヨーロッパではたくさんあります。下表でおわかりのように、ヨーロッパでは今後十月から来年四月までの間に、十一ヵ国で全部で十六以上もの展示会が開かれることになっています。

展示会一覧表はいつもこんなに長くありません。一九六〇年代で、（定期的でないものはほとんど皆無で）定期的なもので硬貨作動式機械業界に関連するものは、ロンドンのATEと、イタリアのミラノショーの自動機械特別区画と、ドイツのハノーバー・フェアの自動機械特別区画（これは現在はありません）と、フランスの二ショーのたいしたことのない区画（これも続いていません）ぐらいでした。今日では、ご覧のように、多くの国々でそれぞれ独自の展示会が定期的に開かれており、二つ以上の展示会を開く国もあるほどです。

自動機械産業がヨーロッパで本格的に発達し始めたのは、六〇年代初めごろでした。そして、この初期の発展に伴ない、この産業のための独自の展示会を開こうとする努力が開始されました。メーカーやディストリビューターたちは、売りたいものを関心ある人たちに示す"マーケット・プレース（市場）"が必要なことを認識したのです。最オペレーターたちは、新機種をまとめて見ることができ、しかも見較べることができる――そういう機会を歓迎しました。ビジネスにおいて、これは健全な競争のためにとてもいいことでした。

今ではすでに確立した展示会のほとんど全部が定期的に開かれています。もっとも、展示会の数が多過ぎると言う人が多いにもかかわらずですが。そしてそのほとんどがある程度国際的な来訪者を受付けています。従って、これらの催しについての関心も持続してきているのです。

さて、これらヨーロッパのそれぞれの展示会について少し述べましょう。

まず最も重要なのはATEで、来年二月二十九日から三月三日まで、ロンドンのオリンピア会場で開かれます。これは最も古い歴史を持つショーで、一九三〇年代後半に始まり、戦後再開されました。とても大規模な展示会で、今年は二百社近く出展し、あらゆる分野の自動機械、娯楽機械などを出品していました。これは最も国際的なショーで、世界中あらゆるところから人々が、新製品を見るため、そして買うためにやってきます。英国以外の出展社の数も多いのです。それにATEは、その出品物のことを除いても、とても国際的な集りの場所であるということです。このショーを見逃す手はありません。

同様に重要なのはIMAで、これは来年一月十九日から二十一日まで、西独フランクフルトで開かれます。出展社も国際的ですが、ATEほど多くもありません。そしてIMAには毎年多数の国際的な来訪者があります。

フランスのフォーレインエキスポは、とても充実してきており、今年十二月十三日から十六日まで、パリのルブルージェで開かれます。これはATEと同様あらゆる分野の娯楽機械業界をカバーしています。実際これは遊園地やレジャー施設のためのショーとして出発したのですが、次第に自動機械の区画が拡大していき、今日ではフォーレインエキスポでそれが最も重要なものにまでなっています。このショーの来訪者も国際的です。

イタリアではこれまでミラノフェアが国際的でエナダショーは国内向けだ、と言われてきましたが、私は必らずしもそうとは思いません。私は両方行きますが、どちらでも数多くの国際的な来訪者たちと会うからです。イタリアは生産国ですから、どちらも国際的な来訪者に新製品を期待させるショーなのです。エナダは十月十三日から十六日まで開かれる予定で、（硬貨作動式機械の重要な区画を持つ総合的見本市である）ミラノフェアは、毎年決まった期日、つまり四月十四日から二十二日まで開かれます。

スペインの展示会は今回、メーカーを中心とし数多くのオペレーターも加入している業者協会、ファコマーレが主催して開かれます。ファコマーレはショーの名称をFERと決めました。スペインもまた生産国で、しかもここ数年間の技術の発達にはめざましいものがあります。スペインは現在、精力的に輸出に力を注いでいます。今回のFERでも興味深い新製品がいくつか出品されることでしょう。FERは十月二十日から二十二日までトレモリノスで開かれる予定です。

ヨーロッパの市場状況を一刻も早く知りたい人々は、たぶんロンドン・プレビューを訪れるのがいいでしょう。このショーは、今でこそ大変重要なものですが、初めは一、二社がホテルの会議室を二日間借りて、訪れる人に飲み物を提供しながら自社取扱い製品を見せるにすぎないものでした。それが今日では、五十社以上もが参加する大規模なショーになっています。接待サービスは今でも続いており、二日間とも昼食は無料です。ロンドン・プレビューには、数は多くありませんが国際的な来訪者も来ます。たぶん今年もそうでしょう。

私がこれまで行ったうちで最も快適で最もよく組織されたショーのひとつは、スイスのオートマテンショーです。これは十月二十日から二十三日までチューリッヒで開かれます。けれど、この展示会は国内向けの色彩が大変強く、出展社もすべてスイスの、主にディストリビューターであることを、強調しておかなければなりません。これはスイスの市場に関し接触したり学んだりするのにまさに最良の場所です。

スイスには一覧表にあるもうひとつのショー、イゲホがあり、これは十一月十七日から二十三日までバーゼルで開かれます。これはホテル、レストランのための大規模な展示会で、いつもではありませんが時々、自動機械のための展示区画が設けられるものです。しばしば意外に面白い発見があったりします。私は次に述べるショーへ行く途中で、このショーに立ち寄るつもりです。

さてオーストリアのインコマットは、十一月二十三日から二十五日までウィーンで開かれます。この展示会はヨーロッパで最初に定期的な自動機械ショーとして確立したもので、第一回は一九六二年ごろ、その後二年間隔で開かれてきました。あまり大きなショーではありませんが、いつもいい雰囲気で、来訪者も国際的です。オーストリアの業者は（ヨーロッパの中でも）人気があり、みんなオーストリア訪問を楽しみにしています。このショーに来た人は、新製品や驚くような出品物を見出すことはまあありませんが、いつでも興味深い接触を得る可能性があります。オーストリアは多くの国と国境を接しており、そのため通商貿易の良き中心地となっています。

英国のブラックプールにおけるショーは、一月三十一日から二月二日まで開かれます。これはほとんど国際的来場者がありませんが、それでもこの業界に係わる一定の国際的業者にとっては興味深いショーです。ここへ行けば、英国のアーケードでは何が求められているかを感じとることができます。このショーはアーケードに設置する機械に重点が置かれているのです。また中古機を扱う人びとにとっても興味深いショーです。それは楽しい、そして面白い展示会なのです。

オランダのVANは一月九日から十二日までアムステルダムで開かれますが、これは実際のところ展示会の中にある展示会です。というのは、ホテル、レストラン業界の大規模で重要な展示会であるホレカバの中に、VANが含まれているからです。この区画へは自動機械業界の専門業者だけが出展を許されています。前回このショーの出展社はわずか十五社で、全部オランダの会社でした。オランダではギャンブル機に関する法律が実施されることが期待されており、今回のショーはとても興味深いものとなるでしょう。何が起りつつあるかを熱心に知ろうとする国際的な来訪者もきっと多く行くことでしょう。

アイルランドのコインオップショーは、三月二十一日と二十二日にダブリンで開かれる予定ですが、これまでのような郊外の会場ではなく市内のホテルで開かれるので、以前とはちがったものとなるでしょう。アイルランド共和国では、関連する法律があまり強力ではありませんが、自動機械業界はむしろうまくやってきています。アイルランドの国内の状況などについては、このコインオップショーを訪れるなら容易に知ることができます。いずれにせよこのショーはいつも興味深いものですが、そこでアイルランドのオペレーターと一度でも話をすれば、進歩的で想像力に富んだかれらの仕事ぶりや、たぶんいくつかのアイデアまでわかることでしょう。

ベルファストで来年一月十八日と十九日に開かれるコアタショーは、今年初めて開かれ確かに成功を収めました。小さな展示会なので、親密感の持てる楽しいショーです。北アイルランドでは、いくつかのメーカーがあるので、むろんコアタでは、そう遠くない場所で作られた機械を見ることができます。この展示会はじっくり見るべきものです。

十一月九日と十日にグラスゴーで開かれるスコティッシュ・プレビューと、十一月二十二日と二十三日にマンチェスターで開かれるノーザン・プレビューに関しては、最後に残したことになります。マンチェスター・プレビューは一流のものになるでしょう。もちろんこれらのショーは、開催される地域に重点を置く、とても有益な展示会です。私はこの二つのショーへは行きませんが、特に地域的な興味でも浮べば、その時は行くことになるでしょう。これらのショーはそうした目的に十分かなう有益なものと言えます。

私は、もちろん（この二つのショー以外の）ほとんどすべての展示会に行ってみるつもりです。展示会リストには確かにかなりあります。でもこれらのショーには、物を売買する以外のもうひとつの目的があるのです。つまり、この業界の最も新しい傾向を理解することは、これらのショーを訪れることからまず始まるわけです。

Mary Openshaw

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

EXHIBITIONS 1983–84

Exhibition	Dates
London Previews (London, England)	Oct. 5– 6
Enada (Rome, Italy)	Oct. 13–16
F.E.R. (Torremolinos, Spain)	Oct. 20–22
Automatenschau (Zürich, Switzerland)	Oct. 20–23
Scottish Previews (Glasgow, Scotland)	Nov. 9–10
Igeho (Basel, Switzerland)	Nov. 17–23
Northern Previews (Manchester, England)	Nov. 22–23
Incomat (Vienna, Austria)	Nov. 23–25
Forainexpo (Le Bourget, Paris, France)	Dec. 13–16
V.A.N. Horecava (Amsterdam, Holland)	Jan. 9–12
Coata (Belfast, Northern Ireland)	Jan. 18–19
Ima (Frankfurt, West Germany)	Jan. 19–21
Blackpool Show (Blackpool, England)	Jan. 31–Feb. 2
A.T.E. (London, England)	Feb. 29–Mar. 3
Coin-Op (Dublin, Republic of Ireland)	Mar. 21–22
Milan Fair (Milan, Italy)	April 14–22

「フロッガー」の模造品を作る改造キットを製造するイギリスの業者に対する中間差止命令

セガ・エンタープライゼス　対　リチャーズ事件

（イギリス高等法院　1982年7月2日決定）

ビデオゲーム裁判事例の研究…8

早稲田大学教授 土井輝生

事実

被告ジョン・リチャーズ（John Richards）とその経営するトロールフェイム社（Trolfame Ltd.）とは、顧客のビデオ・ゲーム機械を原告日本の会社セガ・エンタープライゼス（Sega Enterprises）の「フロッガー」の模造に改造するキットを製造販売している。原告は、被告らに対し著作権侵害の訴えを提起するとともに、中間差止めの申立てをした。

判決

1　本件は、著作権侵害を主張する訴えの審理が開始されるまでの中間差止めの申立てである。原告は、日本で設立されたセガ・エンタープライゼス・リミテッドと呼ぶ会社である。被告は、訴訟代理人を用いないジョン・リチャーズ氏と、同氏が支配するトロールフェイム・リミテッドという会社である。原告は、コンペティティブ・ビデオという名称のもとに営業を行なう被告らは、その顧客の機械を原告の電子デーム「フロッガー」の模造品にする改造キットを販売に供して、原告の「フロッガー」における著作権を侵害した、と主張する。原告は、被告らが販売に供する基板は「フロッガー」の基板にわずかな変更を加えた模造品にすぎないと主張する。

この基板には、小さいコンピューターがついている。本官が理解するところでは、これは、非常に小さいスケールで情報の受入れおよび取出し、ならびにその他のコンピューターの主要機能を行なうCPU、メモリおよび部品をそなえている。

原告は、いくつかの項目のもとで著作権を主張する。第一に、原告は、そのゲームの主要部分であるコンピューター・プログラムについて著作権を主張する。第二に、原告は、CPUのなかの電子装置によってゲーム中およびだれもゲームをプレーしていないあいだのアトラクト・モードにおいてディスプレー・パネルに複製される図画について美術の著作権を主張する。第三に、原告は、一九五六年著作権法第一三条のもとで、CPUに記録される影像のシーケンス（原告は同条に定義する映画フィルムであるという）について著作権を主張する。

2　本論に入るまえに、当事者について生じた問題に言及する。リチャーズ氏は、コンペティティブ・ビデオの名称は、現在も、また過去長い期間にわたって氏の会社トロールフェイム社の営業上の名称であって氏自身のものではないこと、および、原告が主張する行為はトロールフェイム社がしたもので、氏はトロールフェイムの取締役として関係したにすぎないことを理由に、氏個人に対する訴訟の中止を申し立てる。したがって、訴訟をリチャーズ氏自身に対して遂行すべきではない。他方、コンペティティブ・ビデオの商号の登記簿を見ると、営業上使用される名称はリチャーズ氏の名称として登記され、トロールフェイムが設立されても変更されていないことがわかる。第二に、一人会社であるトロールフェイム社による著作権侵害が立証されると、一九五六年著作権法第一条(2)によってリチャーズ氏自身も侵害の責任を負うことになる。この規定のもとで、著作物における著作権は、許諾なくしてその著作権によって制限される行為の一つをみずからなし、または他人になさしめる者によって侵害される。原告の訴訟代理人シップレー氏は、フーバー対フーバー事件のホイットフォード判事の公表されていない判決を引用する。この裁判官は、被告として訴えることのできる相手方は会社だけであって、取締役に対してはできないと考えた。シップレー氏は、本件はこの事件とは異なると主張する。両当事者の主張を聴いたあと、本官は、二人の被告のあいだの責任の分担については本案の審理まではっきりしないと考える。そして、原告が現在の段階でリチャーズ氏に対する訴訟を中止するのは公平でないと考える。したがって、本官は訴訟中止の申立てを却下し、両被告に対する訴訟を継続させる。

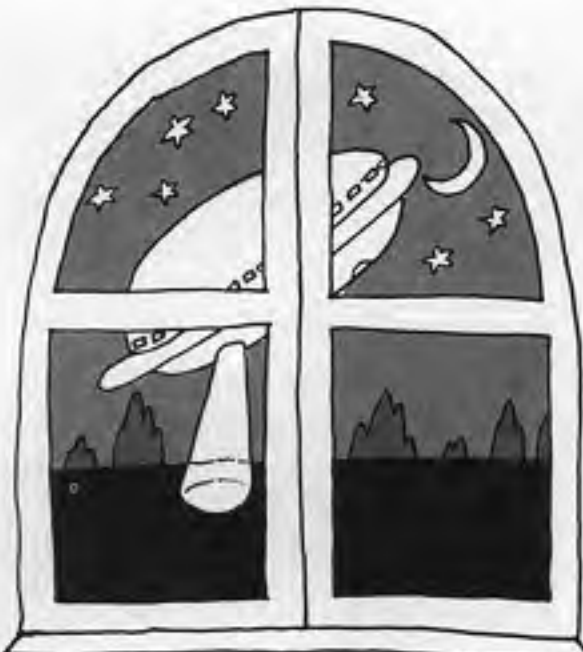
1982年1月英国ＡＴＥでのコンペティティブ・ビデオ社（トロールフェイム社と同系会社で、代表者は同じジョン・リチャーズ氏）の展示小間内に書かれたメッセージのようす。「ＴＶゲームをコピーするのは違法ではない」と主張しているが、結局は裁判所によって違法であることが明らかにされている――編集部

3　本件申立ての中心となる主張について、本官は暫定的な意見を述べなければならないが、これはもっとも重要な問題であり、訴訟の審理が開始されたとき、審理において十分に検討しなければならないから、必要以上のことは述べないように注意する。リチャーズ氏の主張は、イギリス法ではコンピューター・プログラムに著作権はないということであり、同氏はいろいろな方法でこのことを公表した。問題の議論にはむずかしいところもある。本官が知るかぎり、リチャーズ氏は専門の法律家の訓練をうけていない。本官は、コンピューター科学の知識をもたない。しかし、本官は、リチャーズ氏が能力と節度とをもって述べたことを注意ぶかく聴いて、本件申立てにおいて本官のまえにある証拠と弁論についてははっきりした結論に達した。

リチャーズ氏は、被告らのプログラムが「フロッガー」のマシン・コード・プログラムにもとづいたものであることを認めるが、審理において立証しようとしているように、被告らはその上に相当な作業を加えたと主張する。リチャーズ氏は、著作権法にいう文芸の著作物であるために必要なオリジナリティおよび労力または技能の属性をそなえているのはこの種のゲームの開発の初期の段階においてだけであると主張する。創作者がゲームのアイディアを開発し、その詳細を考案する。これは、ジェネラル・オーバーヴューとして紙に書かれる。この段階において、ゲームの決定とアクション・プロセスの図面は大きいフローチャートとして作成することができる。リチャーズ氏は、それ以後のプログラムの開発においては自動的手段すなわちコンピューター自身によって非常に大きい役割が演じられるから、オリジナルな著作物であるのはそれまでであると述べる。

本件における証拠にもとづき、本官のはっきりした意見は、一九五六年著作権法の文芸の著作物にかんする規定のもとで、著作権は「フロッガー」ゲームのアセンブリ・コード・プログラムに存在するということである。アセンブラーと呼ぶコンピューターのシステムの部分のオペレーションによってそれから作られるマシン・コード・プログラムは、アセンブリ・コード・プログラムの複製物または翻案物とみるべきである、と本官は考える。したがって、本件申立てについて決定を下す目的上、本官は、プログラムに著作権が存在することを認める。この段階においては、請求される著作権の他の項目について本官が意見を述べる必要はない。プログラムに著作権があるとすれば、原告に中間的救済を与えるべきかどうかを本官が判断するに十分な侵害についてのいちおうの証拠があるからである。

4　リチャーズ氏が強力に主張する一つの点は、原告がこの段階において衡平法上の救済をうけるにたるほど熱心に手続を進めていないということである。リチャーズ氏は、他の事件においては原告は侵害者に対して本件の被告らに対するよりも迅速かつ強力に手続を進めたと述べ、かつ、遅延によって原告は審理開始前に求めている救済をうける資格を失ったと主張する。本官は、これは正しくないと考える。令状は一月二十九日に出された。それからの時間の経過は、通常の訴訟手続に要するものである。原告が最初に被告らの行動に対して疑いをもちはじめた時（業界紙にだした広告によってわかる）から令状が出される時までの時間の経過は、本件の事情のもとで長すぎるとは思われない。

異議申立ては理由がない。先日本官が述べたように、本案の審理において明かにすべき侵害についてのいちおうの証拠がある。したがって、本官は、判決まで被告らの行為を差し止めるか、被告らにこれを続けさせて、原告が正当であればあとで損害賠償を支払わせるか、どちらが便宜であるかを判断しなければならない。アメリカン・サイアナミッド事件にもとづいて判断すると、本官は中間的救済を考えるべきであると考える。原告の「フロッガー」にかんする営業は、非常に大きい規模ではないが、証拠によって十分に立証されている。被告らは、みずからの立証によると、この種のゲームについてあまり関与していないし、熱心でもない。したがって、本官は、判決まで被告らを差し止めるべきであると考える。ただし、一つの条件がある。原告は、すでに述べたように、日本の会社である。原告の帳簿には実質的な資産が記載されているが、その大きい部分がわが国にあるという証拠はない。したがって、本官が与える差止命令は、原告が被告らに対する損害賠償の約束の履行にあてる保証金（被告らが同意する形式による）を提供しないかぎり、十四日を経過すると失効させるべきである。保証金の額は、三、〇〇〇ポンドで十分と考えられる。これは、いく分一方的な決定である。

土井輝生氏の略歴　大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

解説

本件は、日本のセガ・エンタープライゼスのビデオ・ゲーム「フロッガー」の模造品キットを製造した業者に対するイギリスの第一審裁判所である高等法院チャンサリ部の仮差止決定である。原告は、一九五六年イギリス著作権法のもとで、第一にビデオ・ゲームのコンピューター・プログラムについて著作権を、第二にゲームのディスプレー・パネルに複製される図画について美術の著作権を、第三にCPUに記録される影像のシーケンスについて映画の著作権を主張した。裁判官は、原告のゲームのアセンブリ・コード・プログラムに著作権があることを認め、ついで、マシン・コード・プログラムはその複製物または翻案物であることを認めた。

現行著作権法が制定された一九五六年当時、コンピューターは揺籃期にあって、著作権との関係については議論されなかった。しかし、コンピューター・プログラムの保護が問題となると、著作権法のもとで文芸の著作物として保護されるといわれるようになった。一九七七年、ホイットフォード委員会は、プログラムは一九五六年法のもとで保護されるという見解を発表した。さらに、一九八一年七月に、商務大臣は、議会に対する「著作権、意匠および実演家の保護にかんする法の改革」と題する答申において、「コンピューター・プログラムについて主として必要なのはコピー行為に対する保護であることを認め、「現存する不確実性をなくするために、新法においてはコンピューター・プログラムは文芸の著作物と同じ条件のもとで保護されることを明示すること」、ならびに、期間、権利の帰属およびオリジナリティの要件については他の著作物と同様にあつかうことを提案した。さらに、答申は、コンピューター・プログラムは手で書いた文書の形式にすることもできるが、一般に磁気テープ、ディスク、集積回路チップなどに入れられて、人間が読むことができない形式になっているが、「政府は、このことによってプログラムやその他のコンピューターに格納された著作物に与える保護が減じられるべきではないと考え、したがって、再生することができるいかなる形式で固定された著作物にも著作権保護をおよぼすべきことを提案」した。

話題のマシン

オーソドックスなフリッパー新作

ゴットリーブ社製

2機種、タイトーから発売

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から米国ゴットリーブ社製フリッパー「スーパー・オービット」が六月上旬発売となり、同「ローヤルフラッシュ・デラックス」が七月中旬発売となる。

まず「スーパー・オービット」は宇宙旅行をテーマとしたもの。点灯しているロールオーバーターゲットやポップバンパーをヒットするごとに、プレイフィールド中央部で円形に並ぶライトが一個ずつ点灯。それが一回転（ライト十個）するごとに、プレイフィールド下部に十個タテに並ぶボーナス（一万点から十万点までの）ライトが順に点灯する。ボーナスライトは左側のトンネル状のVARIターゲット、または最上部のロールオーバーをヒットしても点灯する。VARIターゲットの上部にライトが点灯している時は、スペシャルのチャンス。最終ボールの場合はボーナスが二倍となる。定価七十七万円。

次に「ローヤルフラッシュ・デラックス」だが、これはカードゲームを採用したフリッパー。プレイフィールド中央にカードの組合わせが示されており、それに対応したドロップターゲット（上部に九個並んでいる）を落とすとボーナス得点。また赤、黄、緑と三色のジョーカーのターゲットをすべてヒットすると、中央右側のホールにライトが点灯しスペシャルのチャンス。右側トンネルレーン通過で右端のゲートが開き、ボールをスタート時に戻すこともできる。定価未定。

なお前号掲載の同社TVゲーム機「エレベーター・アクション」は七月上旬発売で、定価五十四万円と決まった。

ローヤルフラッシュ・デラックス

スーパー・オービット

カトウの「はっぴーロボ」は

ルーレット式プライズ機

当たりはずれは音声で知らせる

ロボットをテーマにしたプライズマシン「はっぴーロボ」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から発売となっている。

これはロボットの形のキャビネットで、胸の部分に景品カプセルを収納。頭部が常に回転し首の部分の周囲にロボットの絵が並び、ストップボタンで赤いロボットの絵が枠内に止まれば景品が払い出される。「アタリマシタ」「ザンネン」など七種類の音声が出る。行政指導の範囲内で使用可能。定価五十二万円。

はっぴーロボ

注目のVD使用のTV占い機

「幻魔タロット」

データから「ユーミン」も新作で

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から占い機二機種、「幻魔タロット」が七月二日、「ユーミン」が七月十一日それぞれ発売となる。

「幻魔タロット」は光学式ビデオディスク採用により、そのランダムアクセス機能を生かしたTV占い機。二十二枚のタロットカードが持つ意味により占われ、画面が美しい。入力はすべてキーボタン操作で、生年月日、性別、占い項目（恋愛、結婚、仕事、金銭、健康、セックスの六項目）を入力すると画面でカードが回転した後、一枚ずつ順に三枚（基本運、今日の運勢、未来運）がコメントとともに表示される。次にそれらの総合運が画面に示されたうえ、仮名プリントにて出てくる。定価百四十六万円。

「ユーミン」は恋愛と結婚の二種類を占うもので、占い日、生年月日、性別、血液型、占い項目、相手の有無を入力。占いの結果は主に血液型とバイオリズムを基礎にして、相性、要注意日と注意項目、ラブチャンスなど十一種類にわたる詳しいコメントがプリントされて出てくる。なお占いソフト（半年ごとに発売）の交換もできる。定価四十八万円。

なお同社ではこのほど、DCシステムのカセットテープ単価を従来の四万三千円から「グレイプロップ」以後四万八千円に改訂した。

ユーミン

幻魔タロット

話題のマシン

白い煙出る汽車

信水から定置型「メルヘンポッポ」

カラフルな汽車を採用した定置型乗物機「メルヘンポッポ」が、信水貿易㈱（羽田事業所＝東京、森川寿社長）から発売となっている。

これは作動中に煙突から超音波による白い煙が出ること、乗客がボタンで流れるメロディーを八曲（童謡）の中から選択できる（一つのボタンを押すごとに曲が変わる）ことなどが特徴。汽笛も鳴らすことができる。作動時間は一分三十秒から三分間まで切替可能。定員は二名。

定価六十八万円。

メルヘンポッポ

新キャビネット T－13を使い

4機編隊で進撃

セガ社から「スタージャッカー」

宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機「スタージャッカー」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から六月二十五日発売となった。

これは宇宙戦隊が母船から発進、敵との戦闘の後再び母船に帰ってくるというゲームで、四方向レバーとボタン二つ（発射と爆弾投下）で四機の宇宙戦隊を同時に操作するのが特徴。

宇宙戦隊はタテ一列に連なって飛行し、発射および爆弾投下は先頭機が行なう。場面は宇宙空間での闘い、敵基地内部（都市、谷間、飛行場などを通過）、再び宇宙空間となった後母船に帰還。ランダムに出現する敵や施設を破壊していき一定得点以上になると、ミステリーターゲットが現われ、これを撃破すると戦隊はワープして一気に母船に帰還できる。帰還すると一パターン終了で、帰還時の機数に応じてボーナス得点が加算される。四機が全部撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となり、次のパターンから一機増えた戦隊で発進する。

なお同機は同社特製のツートンカラーのスチール製テーブル型キャビネット「T－13」採用で、これは軽量、操作パネル着脱や各種サイズの基板取付けが簡単、結線は差し込み式でハンダ付け不用などを特徴としている。テーブル18ｲﾝﾁ型定価四十二万円。

スタージャッカー

オルカ開発の宇宙戦争ゲーム

基板ベースで販売

「イスパイアル」のみGGIから

㈱オルカ（本社東京、戸津猛社長）開発のTVゲーム機「イスパイアル」「ゾディアック」「スカイランサー」の三機種が発売となっている。そのうち「ゾディアック」と「スカイランサー」は同社から、「イスパイアル」についてはジージーアイ㈱（本社東京、小栗武夫社長）からそれぞれ販売されている。

まず「イスパイアル」はジージーアイがオルカから同機に関する権利の全面的譲渡を得たもの。八方向レバーと二つのボタン（ビーム砲発射と爆弾投下）で宇宙船〝ファイター〟を操作し、敵基地上空を飛行しながら敵機や地上施設を破壊していくゲーム。敵機はその形状により攻撃パターンが違う。爆弾はファイターの前方にある照準に合わせて投下する（中心が点滅している要塞は高得点）。途中の〝ダークエリア〟ではビーム砲で照明弾を破壊して地上を照らし、敵の攻撃に備える。

ファイター三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加。基板販売のみでOP価格九万三千円。

次に「ゾディアック」は宇宙空間での戦いの後母船に着艦するゲームで、一パターン内に三場面の展開がある。ビーム砲は最初の場面では上方向のみの発射だが、次の場面からは十六方向へ発射できる。敵機を撃破していくと敵基地が出現、その周囲の敵機発着台（八個）を全部破壊すると母船へ帰還。発着台は敵機出現時に変色するので攻撃のチャンス。母船にはその中心に近い部分に着艦するほど高得点となる。三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。基板販売のみでOP価格九万八千円。

「スカイランサー」は宇宙ファイターを八方向レバーと発射ボタンで操作し、敵飛行物体を撃破していくもので、母艦から発進し次の母艦へたどりつくまでが一つのパターン。ファイターは画面の左右両端へ進むと向きが逆になり、画面中央部を向く。ビーム砲は光線状で一度に多数撃破すると高得点。三ファイターアウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみでOP価格九万八千円。

ゾディアック

スカイランサー

イスパイアル

連載小説〈26〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

探偵について(Z)

京子はバドワイザーを一息でぐうっと飲み干してしまい、大きく溜息をついた。

向うでウエイトレスが驚いたように大きく目を瞠って京子の方を凝視していたが、京子の視線に気がつくとつと目を外らし天井を見てその後俯いて自分の靴の爪先を見つめていた。

「はしたなかったかしら」

「まあ、いいわ、本当にたまにしかしないことなんですもの」

と、話相手がいないので自問自答をして、もうひとつビールを注文することにした。

今度は少少ゆっくり飲むことにする。さっきの一杯で人心地がついた後なのだから。以前はアルコール飲料ほど嫌いなものはなかったのに変れば変るものだとおもう、俗に熟柿の匂いといわれる酒飲みの息が厭で厭で仕様がなかったものだ。

煙草にしてもそうだ、害が大きな問題になる前から、まず全然栄養がないものにお金を払うなんて馬鹿げていて、まさか自分が煙草をすうなんて考えたこともなかったのに、ところでまた煙草を持たずに来てしまった。ビールの後の煙草はさぞかし美味いものだろうのに、まあこの際苛苛するのを抑さえて煙草については諦めよう。

何処でもそんな奇妙な時間帯がふと生じるものなのだが、お客が皆帰ってしまい、店内は静かで明るかった。

眼を閉じると心なしか近くのS川のせせらぎが耳に届くような感じさえする。

静かさに耐えるのが辛く店を出ようという気もする。あのウェイトレスだけではなくて店の人が皆自分を見ているような気がして鬱陶しくなってくる。

何も変ったことがなければ、いつものように規則正しい生活を送って今の時間にはゆっくりと紅茶でも飲みながら買ってきただけで読まずに積んである本たちの中から気分にあったのを選んで楽しみながら読書をしているところなのに、ああそれなのに今日は今からシャワーをして、洗濯もしなければならない。明日の準備をしたらもう睡眠時間が不足することになってしまうわ、やはり八時間は寝なきゃ、すべてがうまくゆかなくなってしまう。目尻に皺がはしるようになるのも困るしはればったい瞼も自分が眠そうな印象を他人に与えて一緒に仕事をしている人の意気が揚らないようにしたり、気勢を削ぐことになるから厭だし、何よりもかよりも頭がすっきりしない一日なんてない方がましよ。反射神経が鈍ってきてしまうからちょっとした動作にも鋭さや、流れるような優雅な身のこなしが失われてしまう。

通勤のラッシュの中でふうっとなったりしたら困っちゃう。

あのラッシュは何時もおもうことだけどまさに現代の縮図ではないかしら。

人の団塊、あの中にはまりこんでしまったら、もうそれこそ自分の意思なんてものは犬に喰わせてやったのも同然なんだから、後から押されるままに前の人に当らないようにしずしずと歩を運ぶしかないんだもの。

あれこそ大衆の動きを肉体的なものだけではなくて精神的なものについても決り表わしているのだ。戦後民主主義なぞといくら言ったって言う前から無効だったということがよく分るわ、目先に人参でもぶら下げたら闇雲に前後の見境もなく走り出すのに、目前に形をとって現出していないものにはいくら良いもので全然関心を示す余裕のもちあわせがないのが大衆だわ。

団塊の中で歩くのにはなまじっか余分な体力を持っていれば苛立ちが増すだけである。先の方で陸橋が壊れたりしてもしずしずと崩壊した陸橋の方へ背中を押されながら歩を運びそうするよりも他には身動き出来ないのだから前の人が落ちて死んだのと同じように自分も落ちて行かなければならないのだ。

核なんて三十年も前に起きた事件、あまりにも大き過ぎる事件には却って大衆は無関心になってしまうものよ、核だって皆で浴びれば恐くないって心境であるのに違いない。

ミサイルに反対して皆の生活がよりよくなるようなプランを示す政党よりも自分の息子の就職の世話をしてくれる議員、勿論与党の代議士に決ってるのだけれど、そういう貧富の格差は歴然と拡げるように努力をし、ただし自分にだけは地獄に垂らされた釈迦の蜘蛛の糸のようなものを期待している、それが大衆である。そういう大衆にあらぬ期待をかけて足をすくわれたのが戦後民主主義なのだわ。

今や戦後民主主義は本質的にブルジョワよりも保守的な体質をもつ大衆にラッシュの中で完全に包囲されて、前にも後にも自分の意思で動くことがならず、そちらは危険だと大声で叫びながら崩壊したブリッジに大衆とともに落ちて死んでゆこうとしてるみたい。

ちょっと前に読んだ辻邦生の短編にもうまく遅遅とした大衆の動きに包囲された体力充分な人の悲鳴が描かれたのがあった、あれは面白い作品だったな。

そういえば今日出逢った男の人はどちらかな、体力も知力も不器用にもてあまし気味で、何か悲鳴をあげているような感じだったなあ。

あれは雄介さんが歩いている方向にむかって、「そちらへ行ってはいかんぞ」って悲鳴をあげているのに雄介さんは何か団塊のようなものに包囲されてそちらの方へ行ってしまったのではないのかしら。

口に出して島本淳介が—あんな奴、この魅力充分の私を放って行ってしまったのだから、あの手口はまるで小犬をどこかに捨てるのに似てたわ。呼びすてにしてやっていいのよ—そう、口に出して淳介は言ったわけではないけどどうもそういう事情があるようだったな。

それにしても淳介の奴プールでさりげなく薄い水着の上から私の大事なクレパスの中心をそっと撫でていったりして悪い奴だわ。

暑中お見舞い

株式会社 共栄企画
代表取締役 志水康郎
〒101 東京都千代田区神田神保町二－十三 小林ビル
電話 〇三（二六三）一八五一
（札幌営業所）
〒001 札幌市北区北三十条西九丁目 北陽ビル
電話 〇一一（七〇四）四一五九

株式会社 キワコ
代表取締役 福田龍雄
〒229 神奈川県相模原市渕野辺一〇九二－三
電話 〇四二七（五九）二一三一

株式会社 KアンドU商会
代表取締役 林謙二
専務取締役 内田一臣
〒577 東大阪市高井田本通五－一
電話〇六（七八三）六三六一

コアランドテクノロジー株式会社
代表取締役 松田規義
専務取締役 杉田安應
〒150 東京都渋谷区神宮前六－二七－八 ベルトリコビル6F
電話 〇三（四八六）〇六二一

コナミ株式会社
代表取締役 仲真良信
〒102 東京都千代田区九段南二－三－十四 靖国九段南ビル4F
電話 〇三（二六二）九一一一

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎西町四－二－二五
電話 〇七八（八一一）三六六一

株式会社サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三－一－二七
電話 〇七八（六七一）一九〇三
営業所 長崎・高知・姫路

株式会社 三栄商会
代表取締役 吉川正明
〒410 沼津市大岡上西耕地二八九五－二
電話 〇五五九（二三）四九〇〇

サンヨー興業有限会社
代表取締役 金島健
（本店）
〒435 浜松市篠ヶ瀬町五二五－七
電話 〇五三四（二一）四八六二
（二号店）
〒435 浜松市上新屋町二二六－一
電話 〇五三四（六四）四三〇五

サンリツ電気株式会社
代表取締役 阿久津昌雄
〒229 神奈川県相模原市千代田二－六－二三
電話 〇四二七（五二）七七〇一

株式会社ジェイ・アール・イー
取締役社長 末佐喜一
〒556 大阪市浪速区難波中三－四－四〇
電話 〇六（六四七）一六二二

株式会社シグマ シグマ商事株式会社
代表取締役 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区宇田川町十三－十一 渋谷第二富士ビル3F
電話 〇三（四九六）五二二一

株式会社 ジャレコ
代表取締役 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区上用賀五－二四－九
電話 〇三（四二〇）二二七一

昭和遊園株式会社
代表取締役 小島幸也
〒182 東京都調布市若葉町二－二七－二三
電話 〇三（三〇八）一五五一

株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎英吉
〒532 大阪市淀川区東三国六－一－四五
電話 〇六（三九六）一六二一

株式会社 セイミツ
代表取締役 清水湧三
〒335 埼玉県戸田市美女木三四八一－一
電話 〇四八四（二一）五二〇〇
（パーツ・ショップ）
〒101 東京都千代田区外神田一－一－六 山京ビル外神田会館二〇三
電話 〇三（二五五）五四九一

株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一－二－十二
電話 〇三（七四二）三二七一

泉陽興業株式会社
取締役社長 山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町一－十三－十五
電話 〇六（六三二）一〇五一
（東京支店）
〒101 東京都千代田区内神田三－五－五
電話 〇三（二五二）三九五一

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町十七－四
電話 〇五六四（二四）二五八一
ファックス 〇五六四（二二）〇五五五

株式会社 ダイソー
代表取締役 板橋善弘
〒537 大阪市東成区中道三－三－十一
電話 〇六（九七四）七一六一

株式会社 タイトー
常務取締役 中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二－五－三
電話 〇三（二六四）八六一一

太東商事株式会社
代表取締役 山下征士
〒406 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
電話 〇五五二六（二）四七一八
（東京支店）
〒151 東京都渋谷区代々木二－六－八 中島第一ビル七階
電話 〇三（三七九）七三二二

株式会社 太陽自動機
代表取締役 宮坂芳男
〒135 東京都江東区森下三－六－五 森下ビル
電話 〇三（六三三）五四一一

高井商会
代表者 高井一美
〒578 東大阪市西鴻池町一－十四－十三
電話 〇六（七四四）一二八三

申し上げます

アイレム株式会社
代表取締役専務 高堂良彦
〒580 大阪府松原市西大塚一－三－二九
電話 （〇七二三）三二－四七五一

朝日エンジニアリング株式会社
代表取締役 佐原十郎
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七－二
電話 〇七二四九（四）〇七八三

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二－二四－十五 青山タワービル二F
電話 〇三（四〇一）六一八一

株式会社 アポロ
代表取締役 段為菁
〒542 大阪市南区難波四－二－一
電話 〇六（六三二）八〇五五

アミューズメント・オーエム
代表取締役 岡田茂
〒121 東京都足立区梅島一－十五－二
電話 〇三（八五二）五二三二

株式会社 アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二－六－七 高橋ビル東八号館
電話 〇六（三五四）〇六三一

アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕一－十六－九 エスカイア上尾二〇四
電話 〇四八七（七五）二四一二

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目 第一エイトビル
電話 〇一一（七五一）八八六一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二－二〇－一
電話 〇三（四一〇）〇五二五

株式会社 エスコ貿易
代表取締役 森健次郎
〒108 東京都港区三田三－五－一六
電話 〇三（四五五）六五一一

大阪レジャー機器協同組合
理事長 峯久
副理事長 田中熊雄
副理事長 楢原敬親
専務理事 松永二郎
理事 曽久雄
幹査 小林晋
〒543 大阪市天王寺区玉造本町九－六 大和ハイツ
電話 〇六（七六二）六七八七

大倉産業株式会社
代表取締役 大倉治
〒579 東大阪市日下町一－一－二九
電話 〇七二九（八四）六三六三

大森電気株式会社
代表取締役 大森勝雄
〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三－二－二
電話 〇四二五（六〇）三二一一

株式会社 岡田商会
代表取締役 岡田稔
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 澤田ビル9F
電話 〇七五（三一三）一六〇〇

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本明三郎
〒553 大阪市福島区鷺洲三－六－二一
電話 〇六（四五一）六一五六

オーケー興産株式会社
代表取締役 八尾嘉宥
〒600 京都市下京区烏丸通七条下ル東塩小路七二一－一 京都タワービル3F
電話 〇七五（三四三）一〇八八

株式会社 カトウ製作所
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六－二四－十三
電話 〇三（三〇七）一二二一

加藤鈑金工業
代表者 加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一－二－十一
電話 〇七二六（三五）一八八六

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣二－一－三四
電話 〇六（七八七）一八八一
〒104 東京都中央区八丁堀三－十八－七 黒江屋ビル一F
電話 〇三（五五三）六八八一

関西娯楽株式会社
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一－二－十二
電話 〇六（六三二）一五一五

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
電話〇七五（三一一）九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
〒171 東京都豊島区南池袋一－十八－二三－一〇二
電話 〇三（九八六）五三三一

岐阜特機株式会社
代表取締役 真鍋巧
〒501-01 岐阜市大菅二－七八－二 トッキビル
電話 〇五八二（五一）〇八六一

暑中お見舞い

武蔵野工機株式会社
代表取締役 冨田窓可
〒121 東京都足立区南花畑三—七—十三
電話 〇三(八五〇)六〇〇四

明昌特殊産業株式会社
代表取締役 岡本昌明
〒553 大阪市福島区海老江七—十九—九
電話 〇六(四五八)三五五七

株式会社 モリタ
森田寛正
相馬達盛
〒150 東京都渋谷区東一—二—二
電話〇三(四〇七)三九一一

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三—七—五
電話 〇三(二六三)九四二一

株式会社 ユニエンタープライズ
代表取締役 玉手良光
〒151 東京都渋谷区代々木三—二四—三 梅村第二ビル
電話 〇三(三七〇)〇三三一
〒982 仙台市若林一—一〇—十二
電話 〇二二二(八六)九六一一

株式会社 ユニバーサル
代表取締役 岡田和生
〒323 栃木県小山市荒井五六一 小山第三工業団地内
電話 〇二八五(二五)五五二一

ユニバーサル販売株式会社
代表取締役 岡田和生
〒103 東京都中央区日本橋堀留町一—七—七
電話 〇三(六六一)〇三三〇

株式会社 ユニバーサルプレイランド
代表取締役 鷲谷晴美
〒110 東京都台東区上野三—十六—三 田口ビル三F
電話 〇三(八三四)一四三四
〒323 栃木県小山市駅南町六—十三—二〇
電話 〇二八五(二七)六六〇〇

株式会社 リーガル
代表取締役 川島昭八
〒150 東京都渋谷区鶯谷町十九—十八 ナナクボマンション一F
電話 〇三(四九六)四〇二八

レジャートロン工業株式会社
LTーコンピュータラボ
代表取締役 坪川義雄
〒156 東京都世田谷区宮坂一—二六—二〇 大武ビル
電話 〇三(四二五)〇八四四

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二—二〇—一
電話 〇三(二〇四)〇四六九
〒553 大阪市東淀川区東中島一—十二—三
電話 〇六(三二五)三八四三

株式会社 ワールド・タイヨー
代表取締役 平川雄也
〒533 大阪市東淀川区東中島一—十八—五 新大阪丸ビル二〇六号
電話 〇六(三二三)八〇〇一

申し上げます

宝化学有限会社
取締役社長 山田孝良
〒158 東京都世田谷区玉堤一—一九—三
電話 〇三(七〇四)八〇五一

タスコ株式会社
代表取締役 上原勝
〒113 東京都文京区本駒込三—一七—二
電話 〇三(八二七)六七四一

株式会社 ダックマン
代表取締役 友永陽一郎
〒532 大阪市淀川区西中島四—二—二 新御堂筋ビル
電話 〇六(三〇九)八五八五

株式会社 テーカン
代表取締役 柿原彬人
〒130 東京都墨田区吾妻橋二—一—十三
電話 〇三(六二四)三一〇一
〒101 (販売本部)東京都千代田区神田東松下町四一番地
電話 〇三(二五六)〇三七一

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
〒167 東京都杉並区上荻二—三一—十二 ピース荻窪
電話 〇三(三九二)四一五一

手塚商会
代表者 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六—十五
電話 〇七九八(六六)〇八一一

株式会社 東亜自動電機製作所
代表取締役 大塚登
〒531 大阪市大淀区大淀中三—五—十五
電話 〇六(四五八)五二三七

株式会社 トーケン
代表取締役 土屋健蔵
〒540 大阪市東区京橋一—七 OMMビル5F
電話 〇六(九四三)三三二二

東洋娯楽機株式会社
東洋トレーディング株式会社
取締役社長 山田俊夫
〒152 東京都目黒区八雲一—五—七 東娯ビル
電話 〇三(七一八)六四六一

株式会社 ナムコ
代表取締役社長 中村雅哉
〒144 東京都大田区蒲田五—三八—三 朝日ビル
電話 〇三(七三六)一二一一

株式会社 ニチレ
専務取締役 二渡一
〒162 東京都新宿区二十騎町五—一 コーポ神谷二〇一号
電話 〇三(二六七)〇四一七

日本娯楽機株式会社
代表取締役社長 遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山二—二二—四
電話 〇三(四〇二)七三二一

日本物産株式会社
代表取締役 鳥井末治
〒530 大阪市北区天神橋一—十二—九
電話 〇六(三五二)五二二一

東京日本物産株式会社
代表取締役 鳥井一夫
〒103 東京都中央区日本橋堀留町一—五—十二
電話 〇三(六六四)五二七一

株式会社 ニチブツ九州
代表取締役 熊谷隆之
〒812 福岡市博多区博多駅南四—四—十七
電話 〇九二(四七二)七二二一

任天堂株式会社
代表取締役 山内溥
〒101 東京都千代田区神田須田町一—一三
電話 〇三(二五四)一七八一

パサディナ インターナショナル株式会社
代表取締役 細井久平
〒562 大阪府箕面市瀬川四—十五—五三
電話 〇七二七(二二)八八三〇

株式会社 バリー・ジャパン
代表取締役 マーロン・バーバー
〒150 東京都渋谷区道玄坂一—十四—九
電話 〇三(四七六)五九八一

株式会社 日高商会
代表取締役 高畑吉秀
〒933 高岡市下関町六—一 高岡ステーションビル3F
電話 〇七六六(二四)三五五五

株式会社 プレイランド
代表取締役 高橋明
専務取締役 高橋正明
〒144 東京都大田区西蒲田八—二—六
電話 〇三(七三四)三六一一

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 (本社工場)川崎市中原区今井上町五〇
電話 〇四四(七二三)六一四一

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
電話 〇四七一(九一)四一五一

株式会社 水野商会
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区小池町四五二
電話 〇五二(七七一)四五七五

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
〒187 東京都小平市鈴木町一—五三—二
電話 〇四二三(四三)二八五一

峯興業有限会社
代表取締役 峯久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四—二 玉造ゲームセンター
電話 〇六(七六一)九一八二

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	チャンピオン・ベースボール(アルファ電子/セガ社) Champion Baseball (Alpha/Sega)	7.75
2	ゼビウス(ナムコ) Xevious (Namco)	6.80
3	バッグマン(スターン/タイトー) Bagman (Stern/Taito)	6.28
3	バーディーキング2(タイトー) Birdie King 2 (Taito)	6.28
5	ギャラガ(ナムコ) Galaga (Namco)	5.94
6	マッピー(ナムコ) Mappy (Namco)	5.75
7	雀豪(日本物産) Jangou* (Nichibutsu)	5.44
8	イスパイアル(オルカ/ジージーアイ) Espial (Orca/GGI)	5.37
9	T.T.マージャン(タイトー) T.T.Mahjong* (Taito)	5.20
10	ペンゴ(セガ社) Pengo (Sega)	5.12
11	ジャントツ(サンリツ) Jantotsu* (Sanritsu)	5.10
12	ジャイラス(コナミ) Gyruss (Konami)	5.09
13	花札(セタ企画) Hanafuda* (Seta)	5.00
14	麻雀教室(新日本企画) Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.87
15	ストライクボウリング(タイトー) Strike Bowling (Taito)	4.85
16	バイオアタック(タイトー) Bio- Attack (Taito)	4.80
16	タイムパイロット(コナミ) Time Pilot (Konami)	4.80
18	花あわせ(セタ企画) Hana Awase* (Seta)	4.75
19	ミスター・ドゥ(ユニバーサル) Mr. Do! (Universal)	4.58
20	フロントライン(タイトー) Front Line (Taito)	4.47
21	大富豪(セタ企画) Daifugou (Seta)	4.44
21	将棋(アルファ電子) Shougi* (Alpha)	4.44
23	プロテニス(データイースト) Pro Tennis (Data East)	4.28
23	ミスター・ジャン(サンリツ) Mr. Jong* (Sanritsu)	4.28
25	ギャラクシアン(ナムコ) Galaxian (Namco)	4.25
25	花ピューター(日本物産) Hana Puter* (Nichibutsu)	4.25

* The Traditional Japanease Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ジッピーレース(アイレム) Zippy Race (Irem)	7.71
2	シンドバッド・ミステリー(セガ社) Sindbad Mystery (Sega)	7.00
3	マリオブラザーズ(任天堂) Mario Bros. (Nintendo)	6.00
4	スタージャッカー(セガ社) Star Jacker (Sega)	5.75
5	アラビアン(サン電子) Arabian (Sun Electronics)	4.50

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	アストロン・ベルト(セガ社) Astron Belt (Sega)	8.10
2	ポールポジション(ナムコ) Pole Position (Namco)	7.45
3	頭の体操(ユニエンター) Atama No Taisou (Unienter)	6.50
4	ズーム909(セガ社) Zoom909 (Sega)	5.54
5	モナコグランプリ(セガ社) Monaco G.T (Sega)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	スピリット(ゴットリーブ) Spirit (Gottlieb)	7.50
2	ローヤルフラッシュDX(ゴットリーブ) Royal Flash DX (Gottlieb)	7.00
2	アマゾンハント(ゴットリーブ) Amazon Hunt (Gottlieb)	7.00
4	フライト2000(スターン) Flignt 2000 (Stern)	6.50
5	ボルケーノ(ゴットリーブ) Volcano (Gottlieb)	6.00
6	ストライカー(ゴットリーブ) Striker (Gottlieb)	5.33
7	ワーロック(ウィリアムズ) Warlok (Williams)	5.00
7	スペースインベーダー(バリー) Space Invader (Bally)	5.00
9	エンブリオン(バリー) Embryon (Bally)	4.66
10	ジャングルロード(ウィリアムス) Jungle Road (Williams)	4.50

調査ご協力店(順不同)

ルナパーク(東京・新宿)、ロサ・ゲームランド(東京・池袋)、ジョイプラザ21(京都・新京極)、タイトースペシャル(大阪・梅田)=㈱タイトー; ジャック&ベティ(東京・神田)、コロンボ(東京・有楽町)、セガセンター・ニュー光(大阪・心斎橋)、モンテカルロ(京都・北区)=㈱セガ・エンタープライゼス; ゲームスペース・ミライヤ(東京・蒲田)、プレイシティキャロット新宿店(東京・新宿)、ビックキャロット新橋店(東京・新橋)、なんばシティビックキャロット(大阪・難波)=㈱ナムコ; ゲームファンタジア・シグマ(東京・渋谷)=㈱シグマ; アメニティパーク・リノ梅田店(大阪・梅田)、アメニティパーク・リノ千日前店(大阪・千日前)=㈱アポロ; カーニバルプラザ(東京・新宿)=㈱エスコ貿易; ワールドゲーム・ミリ(東京・新宿)=㈱東京キャビオート; ゲームプラザ・シルビア(東京・新宿)=㈱東京マルサン; プレイランド(東京・蒲田)=㈱プレイランド; 名鉄レジャック(名古屋・駅前)=㈱水野商会; ビデオイン・キャッスル(小倉・駅前)=㈱岡田商会。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

POLICE REPORT:

Video Poker Crimes '82 Increased Significantly

A recent Police Agency report dealing with gamblers using gambling machines sited a major increase in arrests last year. According to the report, the use of video poker games has increased conspicuously. The police have decided to crackdown on the use of such machines and intend, in an effort to nip in the bud illegal activities, stroke first as early as possible.

Between last year and some time this year, there has been such an upsurge in gambling utilizing video poker machines that it has aroused considerable public outcry particularly, and since it turned out that the police themselves were working in league with organized criminal elements, the police is setting off a major fight against corruption within the Agency itself. The upshot of which saw scores of senior police officials transferred or punished.

According to the Agency there were a total of 1,870 raids conducted in which arrests were made during the Jan. – Dec., 1982, period (up about 280% over '81). A total of 10,353 people were arrested in those cases (up 310%) at 1,858 locations (up 300%). There were a total of 13,483 gambling machines seized (up 970%) together with 959,401,089 yen in bets (up 740%). These figures are quite dramatic increases even when compared to the trend over the last few years, and eloquently prove both how rapidly and extensively illegal gambling machines have proliferated.

A breakdown of seized gambling machines by type to be used as evidence indicates that video gambling machines, including the so-called video poker, accounted for 91.3% of the total. Until recently slot machines and electric light flickering type had been used for illegal gambling activities, but since 1981, video gambling machines, including poker and horse racing, have rapidly spread across the country. Video poker in particular, has increased spectacularly. The pay out is somewhat different from conventional gambling machines which directly pay out money against the bet. The players of video gambling machines are paid in cash by operators according to the credits on the screen, and accordingly the amount of bets has rapidly increased. This, in conjunction with police and criminal collusion, which had until recently gone unreported, has caused a serious social problem. (On November 12, last year, the ex-director of the Osaka Prefectural Police Headquarters committed suicide in the wake of the scandal, greatly shocking the general public.) At the present, the Agency is strictly controlling illegal gambling activities, with the result that illegal activities conducted using gambling machines have decreased. They are though, far from being exterminated. It is, however, true that the gambling machine market, such as that segment dealing with table video poker, remains stagnant. (See *Game Machine*, No. 214.)

'84 NAO Expo Feb.14—15 Sinjuku, Tokyo

Nihon Amusement Operators Association (NAO) announced that next year's NAO Show will be held Feb. 14 – 15 at the Shinjuku NS Building, Tokyo, that is, the same place as this year's show.

At the 11th meeting of the board of directors, held on May 26, it was also confirmed that the NAO Show will be held every year in Tokyo. Everything else remains yet to be decided, such as improvements in the NAO Show's nature itself.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

JAMMA/JAPEA Takes Over Conventional AM Show

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA) which had intended on jointly holding a trade show on Sept. 28 – 29 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwajima, Tokyo, decided recently at a meeting of their exective show committees on June 16 that the show would be called "The 21st Amusement Machine Show". This means that they decided to make it a conventional style of Japanese AM show.

Thus, in as much as JAMMA and JAPEA jointly decided to hold the show on an irregular basis, the first substantial step towards formulating the autumn show was taken. The composition the show committee (See *"Game Machine"* No. 215) was changed so that it has 12 JAMMA directors and two directors from JAPEA or a ratio of 6:1. Two JAMMA auditors will undertake the show auditing. The executive sub-committee within the show committee is currently preparing plans for the show.

On June 16, the show committee decided that the show should formally be called the "The 21st Amusement Machine (AM) Show", and that it would be from now on the conventional AM show, and would use the conventional simbol. In the past, the show had been held in conjunction with JAMMA, JAPEA and NAO, but, as commented on in previous issues NAO will be excluded. Although NAO reportedly objected to the exclusion, it after all on the other hand agreed with it. The committee re-confirmed that only JAMMA and JAPEA members will be permitted to exhibit their products at the show.

The show will cover a total of 8,446 m^2 at the TRC; the first hall (2nd floor, 4,473 m^2), the second hall (1st floor, 1,984 m^2 plus 2nd floor, 1989 m^2). The exhibition space will basically be divided into four sections: (1) arcade games and those not included in the other three sections, (2) medal (gambling) games, (3) kiddie rides (including amusement park equipment), and (4) press. The main entrance, (3) and (4) will be on the first floor.

Invitations to exhibit will be sent out soon, and will colse on July 15. The exhibition fee will be 110,000 yen per one standard (3m x 3m) sized booth. The distribution of booths among the exhibiting companies will be determined by early August. Applications will be accepted per each category, and an exhibitor applying for a larger number of booths can preferentially secure whichever location he prefers. Though the committeemen declared that gambling machines must be completely prohibited, they have no specific plan to bar them. It is certain though that table video poker games, which more tahn likely would be used illegally, will be banned. But, no procedures have been put forward on how to handle (i.e. eliminate or not) slot machines, bingo pinball, or other similar games. In any case, dealing with machines that can be used for gambling will create a problem at this year's show.

Nintendo Unveils Its New Video Game "Mario Brothers"

On June 14, Nintendo Company Ltd. of Kyoto (president, Hiroshi Yamauchi) held a private show at its Tokyo and Osaka offices. "Mario Bros" was unveiled by Nintendo of America Inc. of Redmond, WA., U.S.A. (a subsidiary of Nintendo Co., Ltd.) at the Amusement Operators Expo (AOE) held March 25 – 27 in

From Nintendo's "Mario Bros."

Chicago. Since then, it has been improved considerably and commercialized. Nintendo held their private show, just prior to shipments to the domestic market on June 21 as table and upright models.

namco
ミューキーズ
ニャームコの子どもたちの総称。むじゃきで、いたずら好き。
痛快!! 追いかけっこゲーム
MAPPY
マッピー
ニャームコ屋敷から
盗品を取りもどせ!!
正義感あふれる元気なポリス、マッピー！
盗品さがして、行ったり来たり、追いかけっこ。うろうろしてると、ニャームコたちにつかまっちゃうぞ。かわいくって楽しくって、キャット・チェイス・ゲーム
「マッピー」は、男の子はもちろん女の子にも大人気！
マッピーを動かして盗品を取り返してください。すべて取るとクリア、ニャームコたちにふれるとミスです。
マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
トランポリン
ニャームコ屋敷の階を昇降するときに使う。
ベル
落とせば、ニャームコたちをやっつけられる。
ド ア
うまく開け閉めすると、ニャームコたちをはね飛ばすことができる。
ご先祖様
ニャームコたちのご先祖。マッピーが長時間もたもたしていると、やっつけに現われる。
パワードア
開けると衝撃波が出て、ニャームコたちを連れ去る。
ターゲット
ニャームコたちが、いたずらして持ってきた品物。
ラジカセ 100点 テレビ 200点
マイコン 300点 モナリザ 400点
金 庫 500点
おとし穴
危なくなったら、おとし穴でやっつけよう。
ボーナスラウンド
音楽が終わるまでに、トランポリンでジャンプして風船を割っていく。
ニャームコ
ミューキーズの親。恐そうだが、ほんとうは臆病者。
※画面はニャームコ屋敷を$\frac{1}{2}$ずつスクロールします。
操作かんたん、女の子もエンジョイ！
マッピーは、2方向レバーとボタンで操作。
かわいい動きが女の子にも大評判。
レバー 左右に傾けるとマッピーが左右に動く。ジャンプ中に傾けると近い階に着地できる。
ボタン 押すと、マッピーの向いている方向の1番近いドアが開閉する。
仕様
●高さ：603mm(＋100mmまで調節可）●横幅：863mm●奥行：563mm●重量：62kg●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：91w●1人1ゲーム：100円（切換可）●ブラウン管：18インチカラーモニター
「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
本 社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル TEL03(736)1211(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03 (759)2311(代)
関西事業所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06 (330)6211(代)
中部事業所 〒460 名古屋市中区大須2-23-3 TEL052 (231)6731(代)
東北事業所 〒983 仙台市大和町4-10-5 TEL0222 (96)3015(代)
北海道事業所 〒003 札幌市白石区菊水3条1-7 TEL011 (822)1733(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施
©1983 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED